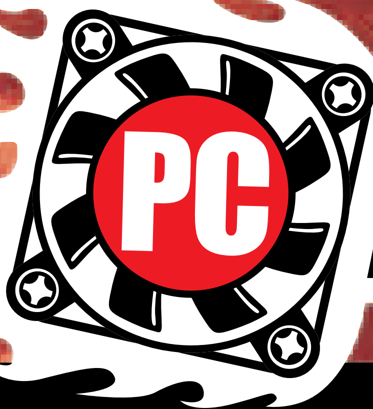
HEARTS OF IRON 2 — ИСПОВЕДЬ ДИКТАТОРА — 88 стр.

IMPERIAL GLORY — ИМПЕРСКИЕ ЗАМАШКИ — 92 стр.

БОРИС СТРУГАЦКИЙ — ТРУДНО ЛИ БЫТЬ БОГОМ? — 202 стр.





ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 4 (16)
АПРЕЛЬ • 2005

240 СТРАНИЦ!!! ЧАСТЬ ТИРАЖА С ДВОЙНЫМ 8.5 Gb DVD

ИГРА МЕСЯЦА

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

REVIEWS

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
THE PUNISHER
THE FALL: LAST DAYS OF GAIA
PLAYBOY: THE MANSION
STREET RACING SYNDICATE

РЕКОМЕНДОВАННАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА 140 РУБЛЕЙ
подробности – на стр. 2

PREVIEWS

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
BROTHERS IN ARMS
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
RAINBOW SIX: LOCKDOWN

КАЗАКИ II
НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

НАКЛЕЙКИ PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY и THE PUNISHER
ПОСТЕР STAR WARS: KOTOR2 и SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

DVD

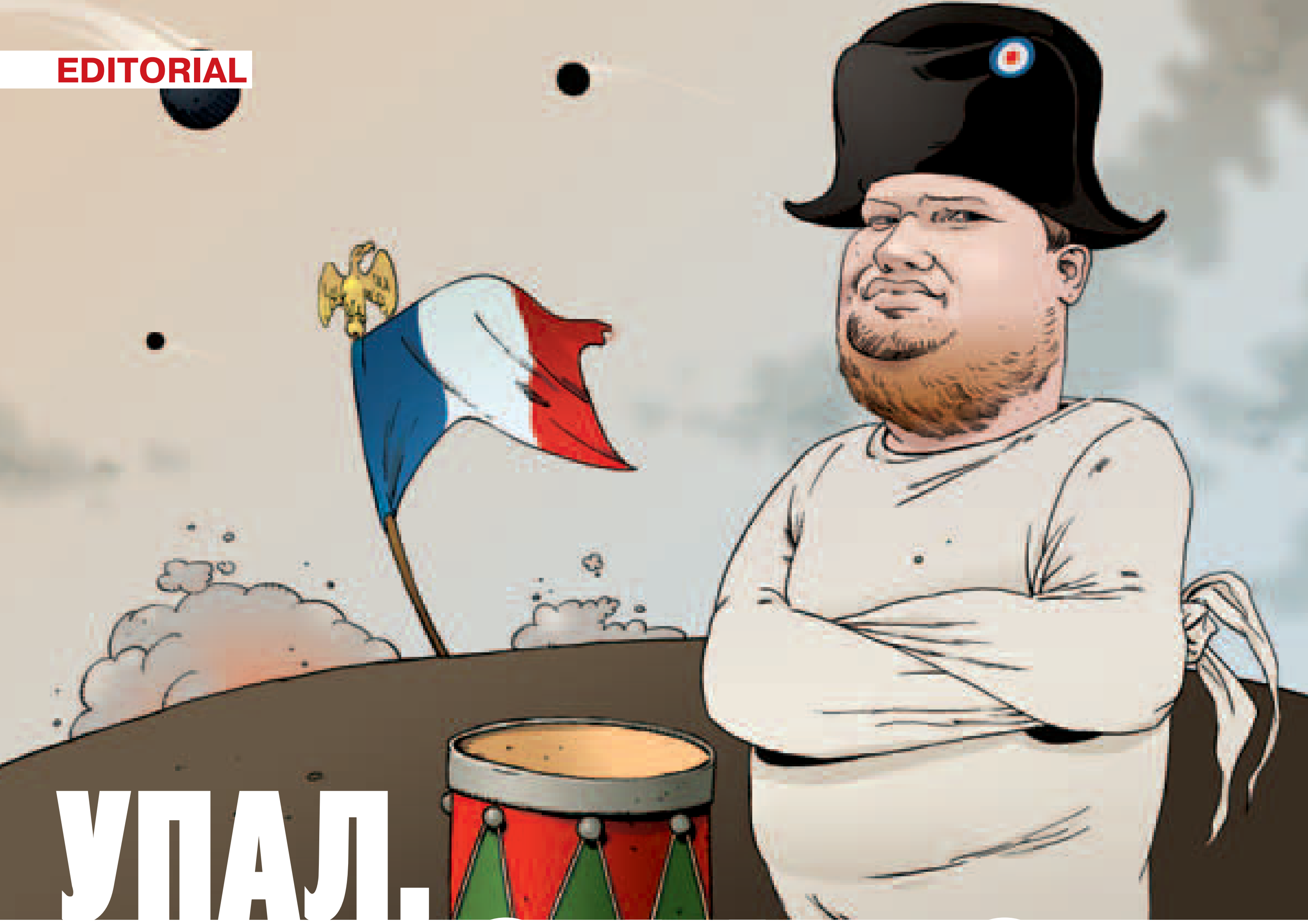
METALHEART
ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ВИДЕО, СКРИНШОТЫ И МУЗЫКА ИЗ ИГРЫ.

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО
BATTLEFIELD 2, VIVISECTOR: BEAST INSIDE, YOU ARE EMPTY, CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT и BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

600 ДОПОЛНЕНИЙ
ДЛЯ 26 ИГР, БОЛЕЕ 180 МИНУТ ВИДЕО ИЗ 50 ИГР, 21 ПАТЧ

(game)land





УПАЛ, ОТЖАЛСЯ!

Смирно! Перед тобой выступает сам Наполеон, тьфу, Я!
За прошедшие шесть месяцев Мной проделано немало работы, и Я, как человек военный, отрапортую по-порядку.
Во-первых, Я вплотную занялся дисками: у нас новый завод и новые диски. Брака теперь быть не должно, и если у тебя что-либо «не читается», то знай – скорее всего виноват в этом твой привод! Сомневаешься? Зря! Наполеоны не ошибаются.
Во-вторых, мы поместили наши DVD в коробочки (все заметили, надеюсь?). Теперь при путешествии по просторам твоей необъятной Родины драгоценные носители с не менее драгоценной информацией не пострадают и предстанут перед тобой во всей своей красе.
В-третьих, у нас со следующего номера новое обмундирование, тьфу, оболочка! Она поразит тебя своей красотой и удобством интерфейса. При ее создании были учтены все пожелания и идеи, которыми делились с дорогой редакцией читатели на форуме **forum.gameland.ru**.
В-четвертых, в наших рядах пополнение, на службу ко Мне поступил маршал, который будет отвечать за раздел дополнений и патчей. Как ты заметил, количество игр, к которым есть дополнения, уже возросло до 24, а со следующего номера их будет 30! Да и общее количество дополнений перешагнуло рубеж в 500 штук, но мы не собираемся останавливаться на достигнутом и ставим перед собой следующую цель – 600 модов в номер!
Еще один момент. Ты, наверное, заметил, что теперь в журнале нет плашек типа «патч для этой игры ищи на диске»? Все верно! Теперь ВСЕ игры, материалы о которых есть в журнале, представлены на DVD- или CD-приложении.
И напоследок спешу тебя обрадовать – с этого номера на нашем диске можно найти электронную версию журнала «Путеводитель: PC ИГРЫ» и постоянную рубрику с трейнерами и кодами ко всем играм номера. На закуску – изюминка – база кодов ***CheMax***.
И... Нет, все, хватит. Самую главную военную тайну я не выдам! Во всяком случае пока, а со временем ты и сам все узнаешь... Вольно!

Семен Чириков, редактор DVD- и CD-приложения

Помни! Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей!
Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

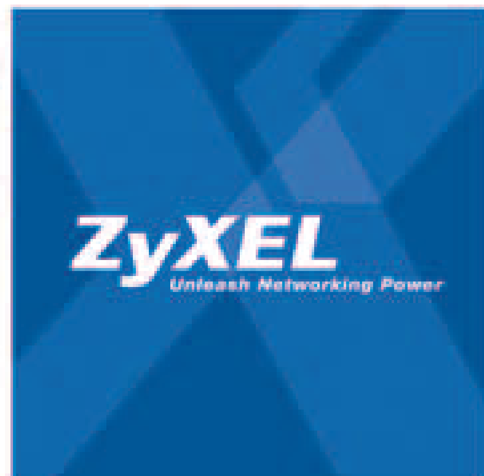
БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ 8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!





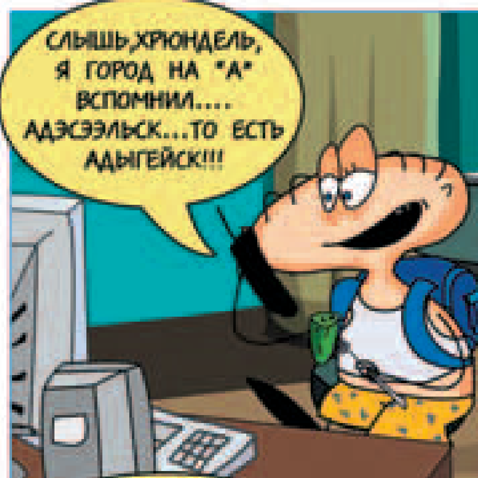


Офигительный коннект Супершустрый Интернет

модемы

ADSL











ADSL-модемы ZyXEL идеально подойдут для вашего дома. Четыре модели позволяют подобрать оптимальное решение любой задачи - от высокоскоростного подключения одного компьютера до готовой беспроводной сети с постоянным подключением к Интернету.

- Всегда свободный телефон
- Постоянное и надежное соединение
- Простая и быстрая установка
- Высокий уровень защиты данных
- Высочайшая скорость подключения к Интернету - до 24 Мбит/с
- Все услуги связи по одной телефонной линии



Новые приключения Масяни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU

Boston PC

www.bostonpc.ru

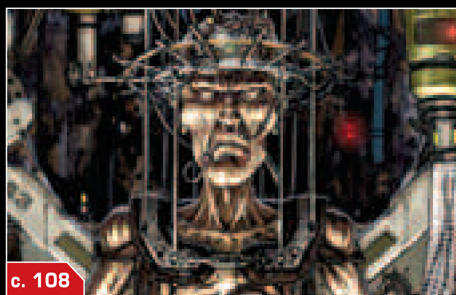
Авторизированный дистрибутор ZyXEL Communications Corporation

Альянс Маркетинг Групп, (095) 796 - 9356, www.alliancegroup.ru
КиберКуб (8462) 425-023, www.cybercube.ru
Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
ОЛДИ (095) 105-0700, www.oldi.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
РЕТ (0732)77-93-39, www.ret.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64 ,www.uafi-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru

РЕЦЕНЗИИ


с. 100

ДЖЕДАИ «БЕЛЫЕ», ДЖЕДАИ «ЧЕРНЫЕ», ДЖЕДАИ РОССЫПЬЮ ПО РУБЛЬ ДВАДЦАТЬ...

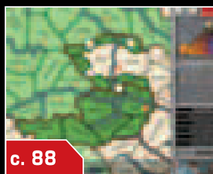

с. 108

В PSI-OPS ТВОИ МОЗГИ БУДУТ «РАБОТАТЬ» В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ ЭТОГО СЛОВА!


с. 40

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

В BROTHER IN ARMS НАМ ОБЕЩАЮТ ВОЙНУ! СНОВА...


с. 88

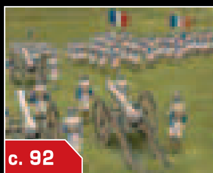
ПОД ПРИЦЕЛОМ

HEARTS OF IRON 2 – «ПРОДВИНУТЫЙ» КУРС НАСТОЯЩЕГО ДИКТАТОРА


с. 202

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

БОРИС СТРУГАЦКИЙ ИГРАЕТ ТОЛЬКО В «ЦИВИЛИЗАЦИЮ»


с. 92

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

IMPERIAL GLORY – САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ СТРАТЕГИЯ 2005 ГОДА !



ТЕМА НОМЕРА
6 Казаки 2: Наполеоновские войны

НОВОСТИ
16 События индустрии
24 Российские новости
32 Новости киберспорта
34 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
40 Brothers in Arms: Road to Hill 30
46 Doom 3: Resurrection of Evil
48 SWAT 4
52 Empire Earth 2
56 Star Wars: Empire at War
58 Rise & Fall: Civilizations at War
60 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
64 Aurora Watching: Gorky Zero
68 Supreme Ruler 2010
74 Адреналин-шоу
78 Starship Troopers
82 Toon Army
84 Ликвидатор
86 LEGO Star Wars

ПОД ПРИЦЕЛОМ!
88 Hearts of Iron 2

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
92 Imperial Glory

РЕЦЕНЗИИ
100 Star Wars: KotoR II – The Sith Lords
108 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
114 Bad Mojo
120 The Punisher
126 UEFA Champions League 2004–2005
128 SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2
132 Карибский кризис
134 The Fall: Last Days of Gaia
140 Street Racing Syndicate
146 Robots
150 TMNT Mutant Melee
152 The House of the Dead 3
154 Playboy: The Mansion
160 American Chopper
162 Seal of Evil

164 **ВИТРИНА**

СПЕЦТЕМА
166 Мода на моды

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
172 Онлайновые новости
174 EverQuest II: «Очень слабый наркотик...»
178 Lineage II: «Добро пожаловать в онлайн!»

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
182 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
184 Lada Racing Club
186 Ночной Дозор
188 Красная Акула 2

ЖЕЛЕЗО
192 Тест. «Процессор за 100 баксов»
198 Без тормозов! Тестируем игры на реальном железе
200 Обзор технологии nVidia SLI

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ
202 Борис Стругацкий. Играет только в «Цивилизацию»

HELP.TXT
204 Коды
208 Easter eggs
210 Советы. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

РЕТРО
212 Final Fantasy. Фантазия умирает последней
215 Дайджест
216 Бесконечная история Хиронобу Сасагути
218 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ
220 Письма

КОНКУРСЫ
226 Конкурс «Шляпа Императора»
228 Конкурс «История игр»
229 Итоги конкурсов BestShot и «Ночной дозорный»

SOFTБЛОК
232 Софт на дисках
233 Обзор shareware-программ
234 Тема. Затишье после боя
238 Содержание дисков

240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

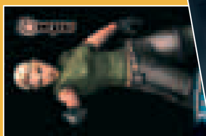
СПЕЦТЕМА

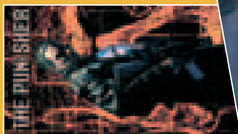


МОДА НА МОДЫ
ЧТО ЗА ЛЮДИ ЗАНИМАЮТСЯ СОЗДАНИЕМ МОДИФИКАЦИЙ К ПОПУЛЯРНЫМ ИГРАМ?

ДНЕВНИКИ «НОЧНОГО ДОЗОРА»
ИСТОРИЯ «СВЕТЛОГО» ЮРИКА. ВРАГИ ХОДЯТ ОДНОВРЕМЕННО. ОТ ТЕМНЫХ МОЖНО ОТКУПИТЬСЯ? ВСЕ ТАЙНЫ ПРОЕКТА НА СТР. 186

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ





STAR WARS: KOTOR 2

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

ИГРЫ В НОМЕРЕ

American Chopper	160
Aurora Watching: Gorky Zero	64
Bad Mojo	114
Brothers in Arms: Road to Hill 30	40
Doom 3: Resurrection of Evil	46
Empire Earth 2	52
EverQuest II	174
Final Fantasy	212
Hearts of Iron 2	88
Imperial Glory	92
Lada Racing Club	184
LEGO Star Wars	86
Lineage II	178
Playboy: The Mansion	154
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	108
Rise & Fall: Civilizations at War	58
Robots	146
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	182
Scrapland: Хроники Химеры	167
Seal of Evil	162
SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2	128
Star Wars: Empire at War	56
Star Wars: KotoR II – The Sith Lords	100
Starship Troopers	78
Street Racing Syndicate	140
Supreme Ruler 2010	68
SWAT 4	48
The Fall: Last Days of Gaia	134
The House of the Dead 3	152
The Punisher	120
TMNT Mutant Melee	150
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	60
Tony Hawk's Pro Skater 4	166
Toon Army	82
True Crime: Streets of L.A.	164
UEFA Champions League 2004-2005	126
Адреналин-шоу	74
Возвращение в Гайю	164
Гнев ангелов	166
Казаки 2: Наполеоновские войны	6
Карибский кризис	132
Красная Акула 2	188
Ликвидатор	84
Месть гладиатора	165
Ночной Дозор	186

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу **yashina@gameland.ru** , где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала **«PC игры»**". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№04(16), апрель 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
арт-директор
Евгений Малеев maleev@gameland.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru Начальник PR-отдела
Мельнийчук Ксения ks@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов disk@pc-games.ru редактор
Семен Чириков редактор
Юрий Пашолок редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 68 100 экземпляров

Цена свободная

В революционном городе Киеве шел дождь. Тяжелые свинцовые тучи скрыли от солнца пространство древней земли и спешащих людей. Кажется, вся природа замерла, ожидая новую бурю; когда весенние лучи рассекут серую массу хмурого неба, произойдет нечто более важное. То, о чем так долго говорили (в том числе и мы), случилось: «Казаки II», продолжение RTS-иконы начала века, займут свое законное место на полках магазинов.

текст: Николай Макаров

ЖАНР ИГРЫ
RTS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8-и
ДАТА ВЫХОДА
Апрель 2005 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cossacks2.ru/russian/

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО ТУРЕЦКОМУ СУЛТАНУ

КАЗАКИ II
НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ


Батарея на пригорке – серьезный козырь в предстоящей схватке.



Максимализм – одно из главных качеств настоящего разработчика. Сейчас, когда доллар железной рукой руководит движениями человеческой души, важно уже не то, что сделано, а как. Попробуй самостоятельно найти оригинальное решение для нехитрой, в общем-то, RTS, которое бы потянуло на главное отличие первой части от второй. Учти: выдумаешь ***«Периметр»***, люди сделают вывод, что надо все-таки хотя бы иногда закусывать, и уйдут играть в ***Age of Empires 2***, которую от предка отличает измененный масштаб да количество воюющих сторон. Стратегии реального времени – жанр, где нужно просто отсекать от куска мрамора все лишнее, как творил старик Да Винчи. Жаль, что это не каждому дано.
В **GSC Game World** подходят к своей работе серьезно. Можно ругать ***«Александра»*** как промежуточный результат и всего лишь повод освоить немалый иностранный бюджет, но не заметить, что это продукт ручной сборки, невозможно. Ты знаешь, что в кожаном салоне Lamborghini нет ни одного ровного шва? Раздел негативных отзывов в книге жалоб и предложений при этом пустует.

ВСЮДУ ЖИЗНЬ

Не будем более тревожить «Александра», в роли спарринг-партнера для новых ***«Казаков»*** он едва ли годится. Нас интересует другое: в «Алексадре» дебютировал новый графический движок, специально разработанный для ***«Казаков II»***.
Нуждаются ли стратегии в модных трехмерных технологиях – актуальная тема. Пока сторонники всепоглощающей трехмерности осуществляют за-

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Для поклонников истории в кампании каждое действие подконтрольных юнитов сопровождается видеовставками в специальном окне интерфейса. Будь то стрельба, марш или смена формации, видео в аккуратной рамочке демонстрирует аналогичную картину. Эта роскошь отснята во время реконструкциях Бородинского сражения, проходящего на месте исторического действа в Подмосковье и форсирования Немана в Литве. Не интересно? Отключи...




Зал славы. Здесь можно посмеяться над отсталыми военноначальниками и проникнуться успехами продвинутых.


Посредством дорог подразделение кавалерии превращается в оперативно-тактическую единицу.

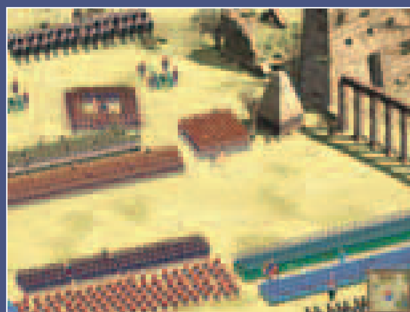




Матушка-Европа.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

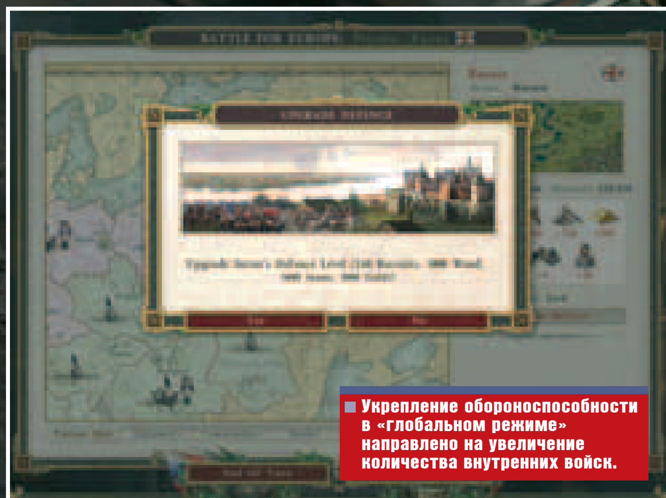
К странам, с которыми обычно ассоциируются войны наполеоновской эпохи (это Россия, Франция, Пруссия, Великобритания), прибавился еще и Египет. На территории этого древнего государства разыгрываются исторические сражения, а в глобальном режиме египтяне активно вмешиваются в процесс оккупации Европы. Несмотря на то, что появления воинов в расшитых халатах на европейских просторах воспринимается не иначе как гастроли бродячего цирка, египетские вооруженные силы представляют собой довольно серьезную опасность.



меры конечностей, пытаясь нарисовать в каждом кадре больше треугольников, приверженцы гениальности чистой красоты идут своей дорогой. Визуальный пир в «Казаках II» – результат симбиоза двухмерных и трехмерных технологий. Роскошные мундиры, тщательно отрисованные строения и элементы флоры соседствуют с масштабируемой камерой и трехмерным рельефом. Кстати, если в том же ***«Блицкриге»*** экипажи танков не стеснялись стрелять через холмы, то тут пушки бессильны против возникающих на предполагаемой траектории полета ядра складок местности. Артиллерия – конечно, бог войны, но против здравого смысла бессильна. Созданную художниками атмосферу цветовой гармонии подчеркивают сочный звук и аккуратные спецэффекты. Громовые раскаты пушечных выстрелов, сопровождающиеся вулканическими извержениями порохового дыма, постепенно застилающего окрестности; трескотня ружейных залпов; металлический лязг холодного оружия в жаркой рукопашной схватке – все создает ощущение хорошо поставленного батального полотна.

НОВАЯ ЭРА

«Казаки II» вполне могут рассчитывать на приз зрительских симпатий, даже будучи просто продемонстрированными без права на участие в игре. Но наши ожидания искуплены: игра со дня на день появится в продаже. Твоя верная гвардия готова к бою, командир. Осталось всего лишь отдать приказание, чтобы ровные шеренги, построенные словно для парада, пошли, сомкнув строй, на врага, ощетинившегося штыками.



Укрепление обороноспособности в «глобальном режиме» направлено на увеличение количества внутренних войск.



Дипломатия в «Казаках II» примитивное, но действенное средство.


На Мюнхен!

Концепция сиквела, имеющая отношение к тактике, поменялась. Полное название игры, сообщающее любознательному игроку, что теперь ему придется иметь дело с войнами так называемой наполеоновской эпохи, соврать не даст. Конец 18-го и начало 19-го века в области тактического искусства стали временем революционных открытий. Не последнюю роль в этом играл лично Наполеон, заслуживший посмертную славу гениального тактика (и, увы, посредственного стратега). Оставив не тронутой тактическую часть игры, сосредоточившись на графике и менеджменте, сотрудники GSC Game World совершили бы преступление. Пока колеса поезда «Москва-Киев» мерно отстукивали заветные километры, отделявшие меня от встречи с одной из главных игр этого года, я постоянно представлял себе, как обведу послушной резиновой рамкой солдат в разноцветных мундирах и брошу их в мешанину беспорядочного боя, где разве что AI каким-то чудом отличает своих от чужих. Приятно все же иногда ошибаться.

Как же это чертовски смело – сделать «умную» RTS! Новое дыхание стратегического жанра постепенно обретает силу урагана. «Периметр» и ***Warhammer 40K: Dawn of War*** и ***Ground Control 2*** доказали, что перманентному клику рано на заслуженную пенсию; не отсырел еще порох в пороховницах, послушно клацают смазанные затворы.



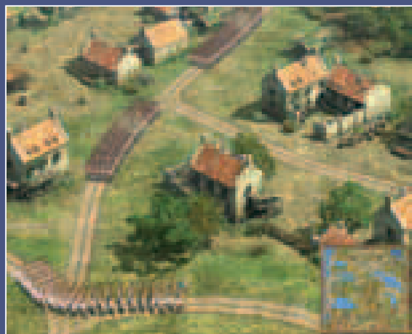




Площадь перед бараком и конюшней занята свежесформированными подразделениями. Впереди: сырая земля или ордена.

ЭХ, ДОРОГИ...

Дороги в *«Казаках II»* не только декоративный элемент ландшафта, но и стратегически важные объекты. По дорогам в сторону столицы движутся караваны, а регулярная армия использует их для длительных маршей. Скорость движения солдат по дороге значительно возрастает, хотя показатель усталости и не убывает. И, кстати, отряды движутся по дороге «автоматически». Достаточно просто указать конечную точку маршрута, чтобы подчиненные самостоятельно добрались до нее, используя цивилизованный способ передвижения.



ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ

Разработчики RTS, претендующие на вольную интерпретацию исторических событий, любят на красочных скриншотах построить юнитов аккуратными формациями. Смотришь и радуешься: вот ведь, как красиво! Показательная картина всеобщего счастья роднится с известным творением Казимира Малевича уже после релиза, когда месяцы томительного ожидания истекли, а трудовой рубль исчез в кармане продавца. Рассыпаются как звезды на чистом летнем небе до этого честно выдерживающие строй солдатики, сцепляясь с врагом, который ответно не спешит соблюдать законы тактического мастерства, игнорируя свойственный военному делу порядок.

Рядовой бой в «Казаках II» – дело неспешное и ответственное. Щедрым кликом отправлять на мясорубку вновь сформированные подразделения, питая надежду, будто они по месту новой дислокации решат прописанные в коде военные задачи, себе в убыток. Война занятие теперь настолько требовательное к личному вниманию, что впору просить от авторов функцию автоменеджмента. За час-другой мучений с бесконечно наседающим на оборонительные порядки противником о таком нововведении начинаешь думать как о несбыточной мечте.

Юнитов, как таковых, в «Казаках» теперь нет. Весомой тактической единицей может быть только отряд. Естественно, полной исторической идентичности ждать не приходится. Понятия рот и батальонов нивелированы, но пехота и кавалерия все же строятся в шеренги с изменяющейся глуби-



Показатель эффективности рукопашного боя гусар не оставляет шансов отряду самообороны.



Разноцветные полосы – показатели морали.



ной, а на марше, как и положено, предпочитают колонну. Ударная тактика наполеоновских войск строилась на плотности построения, влиявшей на кучность совокупного ружейного залпа. Огнестрельное оружие тех времен едва ли годилось для ведения снайперского огня, поэтому необходимость синхронизированной стрельбы – не роскошь. Помимо несомненной эффективности поражающего действия, дружный залп негативно сказывался на моральном состоянии противника. Почему, думаю, понятно. При удачном для атакующих стечении обстоятельств, выкошенной может запросто оказаться вся первая линия противника. При определенном типе построения такой расклад делает достойный ответ невозможным.

«Казаки II» на все сто процентов эксплуатируют детскую игру «камень-ножницы-бумага». Ни одна из 6 наций не обладает видимым преимуществом над противниками, поэтому рассчитывать на скрытый дисбаланс не приходится. Этим-то и сложен бой. Чтобы сражение не приобрело вид избиения младенцев, нужно все время заботиться о правильном построении подразделений, давать команды на залпы и руководить направлением штыковых атак. Самостоятельно стрелять по наступающему противнику солдаты не умеют. С одной стороны – решение правильное, так как максимальную выгоду от залпа необходимо высчитывать самому. Для этого у каждого подразделения есть зоны поражающей способности ружейного огня. Зона делится







Бой с высоты птичьего полета. Шансы обоих сторон приблизительно равны.

КАК ЭТО БЫЛО

«Казаки» – игра если и не культовая, то очень популярная. Прошло четыре года с момента релиза первой части, а в клубах все еще можно встретить компании, увлеченные сетевыми баталиями первых «Казаков». Конечно, немалую роль в поддержании популярности сыграли два дополнения: ***«Казаки: Последний довод королей»*** и ***«Казаки: Снова война»***, но, учитывая, что они появились еще в 2002 году, живучести игры можно только удивляться.



на три сектора, каждому из которых соответствует уровень возможного ущерба. Но с другой, нередко оставленные без присмотра отряды не в состоянии дать отпор противнику, погибая под огнем. Сопротивление оказывается только в рукопашном бою. Стрельба с максимальных дистанций носит, скорее, отвлекающий характер. Так мобильные отряды егерей могут наносить противнику булавочные уколы, его, тем не менее, здорово раздражающие.

Наиболее тяжелые последствия вызывает стрельба в упор. Выжившие в этом аду представители неокрепшего отряда мгновенно дезертируют с поля боя, не подчиняясь больше никаким приказам. Останавливаются беглецы уже ближе к стенам родного военкомата, где из них можно снова организовать боеспособное отделение.

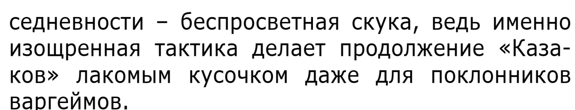
Показатели душевного равновесия нередко важнее количественного состояния команды. Малый по численности отряд, закалившийся в огненной пучине поля боя, в состоянии выдерживать атаки превосходящих сил. Достаточно вспомнить ***Sid Meier's Gettysburg!*** и ***Antietam!***, где мягкотелые новички, пусть даже в большом количестве, не могли составить конкуренции матерым волкам, вроде знаменитой «железной бригады». Если для вполне обычной RTS, какой и являются «Казаки II», такая система кажется тебе слишком сложной, к услугам упрощенный режим. *«Мораль»* в таком случае – менее восприимчивый к внешним факторам параметр, позволяющий атаковать противника наскоком, без какой-то мудреной тактики. Правда, цена капитуляции перед трудностями пов-



Залповая стрельба с малых дистанций – ключ к победе.



Первая линия разбита. Враг позорно бежит...



седневности – беспросветная скука, ведь именно изощренная тактика делает продолжение «Казаков» лакомым кусочком даже для поклонников варгеймов.

В пользу продвинутого жанра для избранных говорит и система накопления солдатами опыта. В RTS такой элемент геймплея играет чаще всего роль приятного дополнения, роскошной театральной декорации, которая на деле оказывается крашеным картоном.

Опыт в "Казаках II" влияет не только на закалку духа твоих подопечных. Опытные солдаты в состоянии подолгу маршировать по пересеченной местности, не чувствуя усталости, тогда как желторотые новобранцы, проделав путь по горам или болотам, устают настолько, что разбегаются при первых же вражеских выстрелах, не желая продолжать мучаться. Залпом ветеранов тоже не испугаешь. Они держаться, даже потеряв половину отряда, а то и больше. Именно на таких героев обычно опирается оборона армии. Построенные в каре, умудренные опытом бойцы способны драться до полного уничтожения, давая возможность более слабым отрядам перезарядить ружья и продолжить сражение.

С ростом опыта, что особенно важно, у солдат повышается и навык штыковой атаки. Следующая за смертельным залпом стремительная штыковая атака подавляет в обескураженном противнике последние силы к сопротивлению, что, несомненно, играет нам на руку.

Впрочем, элиту еще нужно взрастить, а силы изначально равны. Так что все полностью зависит от грамотных действий. AI ведь тоже не лыком шит. Железка мастерски провоцирует на преждевременный залп, чтобы потом, приблизившись, цинично расстрелять перезаряжающий ружья отряд. Да и забота о флангах и тылах не помешает. Очень уж компьютерный оппонент любит просачиваться за линию фронта мобильными отрядам кавалерии.

ПУСТОЕ БРЮХО К ВОЙНЕ ГЛУХО

Геймплей «Казаков II» можно охарактеризовать как неторопливый и размеренный. Ситуация, когда подолгу идет обмен с противником пушечными ядрами без каких-либо активных действий, – рядовая. Одно плохо: позиционная война – дело очень дорогое. В первой части на головы любителей стратегий свалилась нужда снабжать собственные войска. Армия не прочь была поработать не только штыком, но и

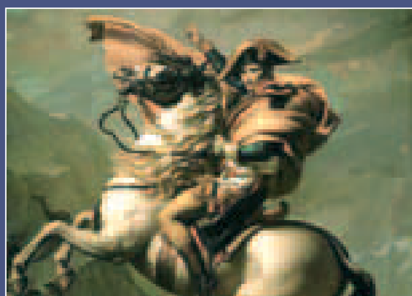




Донские казаки – гордость российской армии. Наиболее сбалансированные кавалерийские подразделения.

ИСТОРИЯ УСПЕХА

Свою первую крупную победу Наполеон, тогда еще 27-летний дивизионный генерал, одержал в 1796 году в рамках Первой итальянской кампании 1792-1797 годов, разбив при Монтенотте крупные силы австрийцев. Спустя 8 лет Наполеон стал уже Императором Франции. Будучи в начале своей военной карьеры артиллеристом, Наполеон большую роль в современной войне отводил артиллерии. Например, в битве при Аустерлице пушки, размещенные на захваченных французами Праценских высотах, фактически решили исход этой крупной битвы.



ложкой, а те, кто владел стрелковым оружием, черпали боезапас исключительно в закромах родины.

Так вот, стало еще сложнее. Иссякнут запасы пороха, и на фронтах сплошной упадок и пораженческие настроения. А попробуй, наладь бесперебойное снабжение, когда немногочисленные города, выполняющие роль источников ресурсов, теперь разбросаны по всей карте, а доставляются товары не иначе как караванами. Города не обязательно захватывать. Тем более что они охраняются внутренними отрядами, а подразделение, засевшее в дружественном городе, еще и регулярно пополняется свежими кадрами. Достаточно просто перекрыть дорогу, чтобы идущий грузопоток растворялся в лапах мародеров.

В городах, пожалуй, заключается основное отличие менеджмента «Казаков II» от первой части. В остальном главное – наладить бесперебойную добычу ресурсов, чтобы полностью сосредоточиться на войне. Даже количество чисто хозяйственных апгрейдов теперь настолько мало, что говорить о какой-то экономической модели в игре, значит, преувеличивать. Однако полностью освободиться от обязанностей хозяйственника не получится.

ИГРА В КЛАССИКИ

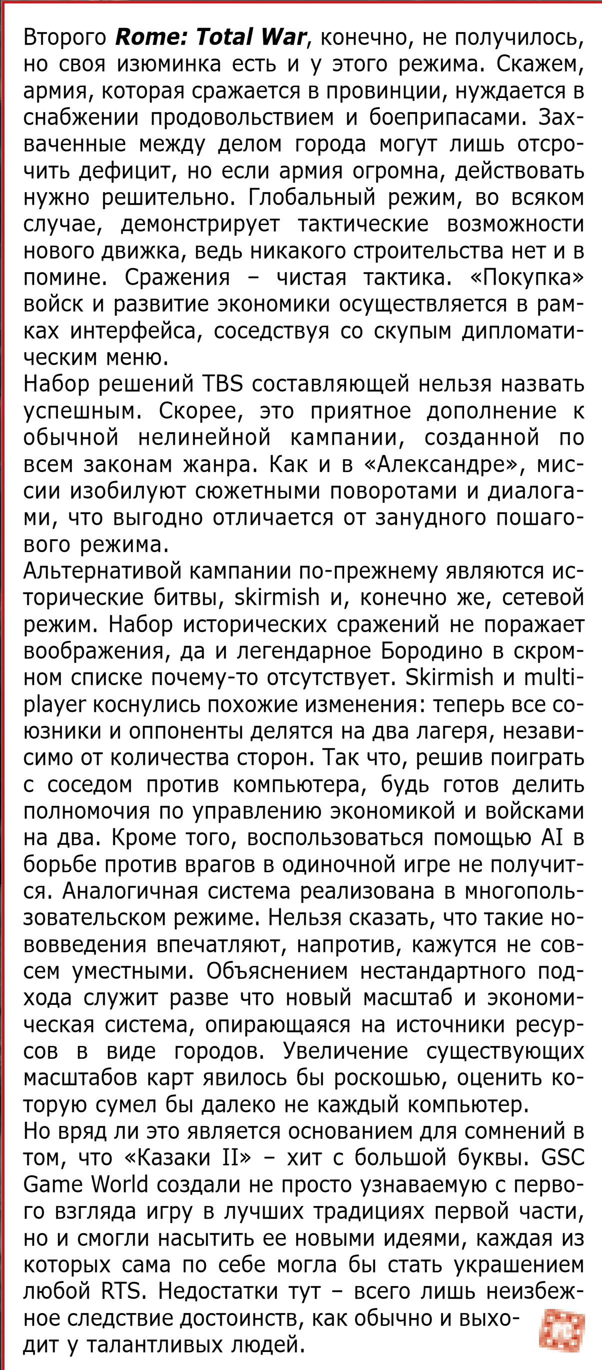
«Казаки II» – стратегия историческая. Разработчики всеми силами старались это подчеркнуть. Одно дело – создавать игру про орков, совсем другое – творить, придерживаясь исторических рамок. Для укрепления «взрослого» имиджа проекта служит нелинейная кампания с глобальной картой и полной свободой действий в рамках Европы 19-го века.



Учитывая количество артиллерии у пруссаков, единственное верное решение для египтян – немедленная атака.



Интересно, а все ли среди обороняющихся умеют плавать?



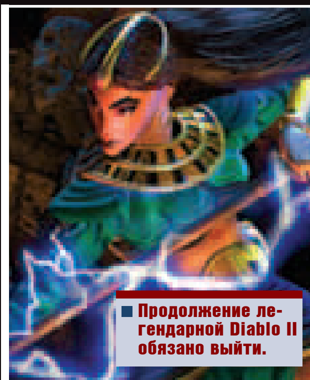
Второго ***Rome: Total War***, конечно, не получилось, но своя изюминка есть и у этого режима. Скажем, армия, которая сражается в провинции, нуждается в снабжении продовольствием и боеприпасами. Захваченные между делом города могут лишь отсрочить дефицит, но если армия огромна, действовать нужно решительно. Глобальный режим, во всяком случае, демонстрирует тактические возможности нового движка, ведь никакого строительства нет и в помине. Сражения – чистая тактика. «Покупка» войск и развитие экономики осуществляется в рамках интерфейса, соседствуя со скупым дипломатическим меню.

Набор решений TBS составляющей нельзя назвать успешным. Скорее, это приятное дополнение к обычной нелинейной кампании, созданной по всем законам жанра. Как и в «Александре», миссии изобилуют сюжетными поворотами и диалогами, что выгодно отличается от занудного пошагового режима.

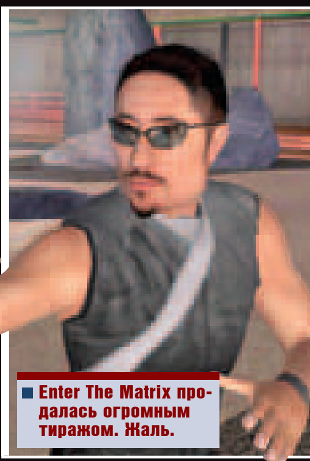
Альтернативой кампании по-прежнему являются исторические битвы, skirmish и, конечно же, сетевой режим. Набор исторических сражений не поражает воображения, да и легендарное Бородино в скромном списке почему-то отсутствует. Skirmish и multiplayer коснулись похожие изменения: теперь все союзники и оппоненты делятся на два лагеря, независимо от количества сторон. Так что, решив поиграть с соседом против компьютера, будь готов делить полномочия по управлению экономикой и войсками на два. Кроме того, воспользоваться помощью AI в борьбе против врагов в одиночной игре не получится. Аналогичная система реализована в многопользовательском режиме. Нельзя сказать, что такие нововведения впечатляют, напротив, кажутся не совсем уместными. Объяснением нестандартного подхода служит разве что новый масштаб и экономическая система, опирающаяся на источники ресурсов в виде городов. Увеличение существующих масштабов карт явилось бы роскошью, оценить которую сумел бы далеко не каждый компьютер.

Но вряд ли это является основанием для сомнений в том, что «Казаки II» – хит с большой буквы. GSC Game World создали не просто узнаваемую с первого взгляда игру в лучших традициях первой части, но и смогли насытить ее новыми идеями, каждая из которых сама по себе могла бы стать украшением любой RTS. Недостатки тут – всего лишь неизбежное следствие достоинств, как обычно и выходит у талантливых людей.

Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский


Продолжение легендарной Diablo II обязано выйти.

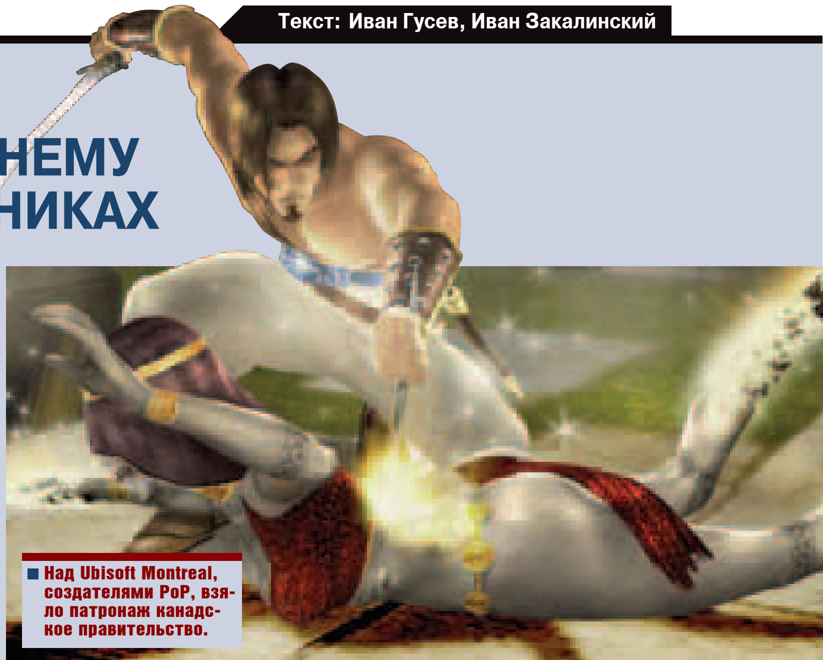
Зачастую первые вести о громких игровых проектах приходят, когда их не ждут. Например, из объявления о вакансии в **Blizzard Entertainment,** в котором славная контора сообщила, что нуждается в маститом дизайнере, с опытом работы в жанре RPG. Работать ему придется с командой, создавшей ***Diablo*** и ***Diablo II***. Разумно предположить, что Blizzard наконец-то взялась за разработку ***Diablo III***. «Мы не можем это прокомментировать. Извините», – вежливо отшили репортеров в Blizzard. Остается ждать официальных новостей.


Enter The Matrix продалась огромным тиражом. Жаль.

Решив, что из торговой марки **The Matrix** выжаты еще не все деньги, компания **Atari** анонсировала разработку новой игры по мотивам известной кинотрилогии ***The Matrix: Path of Neo***. Как нетрудно догадаться, проект позволит нам поиграть за самого Нео, пройдя все этапы тернистого пути к спасению человечества. Разработкой займется **Shiny Entertainment**, уже отличившаяся ***Enter the Matrix*** – крайне посредственной поделкой на ту же тему. Ориентировочная дата выхода Path of Neo – рождественские праздники 2005 года.

UBISOFT ПО-ПРЕЖНЕМУ В ЗАЛОЖНИКАХ

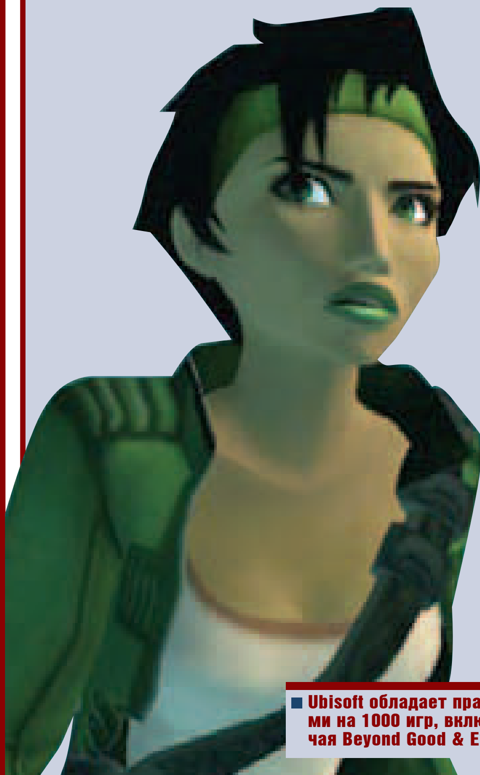
Продолжается противостояние компаний **Ubisoft** и **Electronic Arts**. Напомним, что в конце прошлого года американцы неожиданно приобрели почти 20 процентов акций французского издательства, чем шокировали семейство Гильмо, основавшее Ubisoft две декады лет назад и руководящее компанией по сей день. Президент компании **Ив Гильмо** (Yves Guillemot) посчитал, что «Юби» взяли в заложники. Electronic Arts тогда так и не раскрыла причин покупки акций конкурента. Дескать, в хозяйстве все пригодится. Захотим – продадим акции, захотим – женам подарим.


Над Ubisoft Montreal, создателями PoP, взяло патронаж канадское правительство.

Вскоре выяснилось, что намерения «электроников» далеки от благородных. Французское отделение информационного агентства **Reuters** сообщило, что EA планирует прикупить еще акций Ubisoft, чтобы войти в совет директоров компании и даже задумывается о контрольном пакете. Руководство Electronic Arts скупо на комментарии. Оно лишь подтвердило, что встречается с представителями Ubisoft, ведется вялая дискуссия, которую никак нельзя назвать переговорами, и что американцы пока не собираются покупать французскую компанию. Новости повлекли за собой сумасшедший рост цен на акции «Юби» – их стоимость возросла почти вдвое и перевалила за 30 евро. Аналитики предсказывают их дальнейший рост, вплоть до 40 евро за акцию.


Глава EA Ларри Пробст думывает о подчинении «Юби».


Ив Гильмо боится лишиться семейного бизнеса.

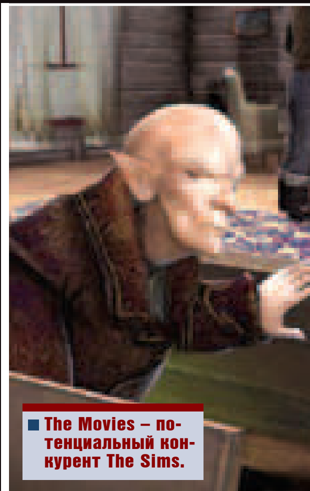

Ubisoft обладает правами на 1000 игр, включая Beyond Good & Evil.

Ubisoft категорически против ведения бизнеса совместно с Electronic Arts. Французы подготовили план защиты, но, честно говоря, он кажется неосуществимым. В частности, Ubisoft каким-то образом собирается превратиться в мировой центр игровых разработок. Штат монреальского отделения, ответственного за главные хиты издательства – серии ***Splinter Cell*** и ***Prince of Persia,*** – в ближайшие годы будет увеличен на 1000 человек. Финансовую помощь **Ubisoft Montreal** оказало канадское правительство. Оно готово оплатить покупку новых компьютеров и оргтехники. Делается это с двумя целями: правительство желает превратить Ubisoft Montreal в «крупнейшую студию по производству интерактивных развлечений», а также поддерживает французскую культуру в Канаде (есть специальные государственные программы, посвященные национальному вопросу). Еще четыре с лишним миллиона долларов, выделенных Министерством образования, пойдут на «кузнецу кадров» – при двух канадских университетах в ближайшем будущем откроются факультеты, обучающие студентов секретам игроделания. Да, кстати... Кинокомпания **Disney** также готова финансово поддержать Ubisoft.

Несмотря на все принятые меры, позиции Ubisoft не очень-то сильны. Если Electronic Arts поставит перед собой цель подчинить французское издательство, оно этого добьется. Здесь все решают деньги. У «электроников» свыше 2.5 миллиардов долларов, дожидающихся своего часа на счетах в банках. Этого достаточно, чтобы купить четыре компании уровня Ubisoft.


Котик с оптимизмом смотрит в будущее.

За квартал, завершившийся 31 декабря 2004 года, компания **Activision** добилась рекордных прибылей в размере 680.1 миллионов долларов (за аналогичный период 2003 года – 508.5 миллионов «зеленых»). «Виновниками» успеха признаны ***DOOM 3***, ***Tony Hawk's Underground 2*** и консольная ***Call of Duty: Finest Hour***. Особых достижений Activision добилась именно в PC-сегменте игрового рынка – здесь ее доходы выросли на 10 процентов. На праздничном фуршете

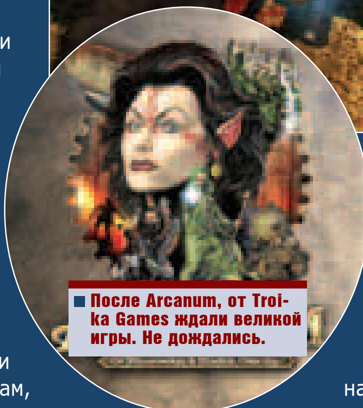

The Movies – потенциальный конкурент The Sims.

председатель совета директоров Activision **Роберт Котик** (Robert Kotick) объявил, что в следующем фискальном году Activision выстрелит залпом хитовых проектов. В их числе новые игры из серий ***Call of Duty***, ***Tony Hawk***, ***Spider-Man***, ***Shrek***, ***DOOM*** и ***X-Men***, а также ***True Crime 2***, ***Fantastic Four***, ***Madagascar***, ***Quake IV*** и ***The Movies***. Котик заинтриговал и упоминанием о безымянном проекте от студии **Neversoft**, известной по скейтборд-серии Tony Hawk. Никаких подробностей, только короткая ремарка: «Это игра, основанная на новой интеллектуальной собственности». Любопытно.

РАСПРОДАЖА В TROIKA GAMES


Боярски просит не хоронить Troika раньше времени.


У Troika Games развился вампиризм – она ни жива, ни мертва.


После Arcanum, от Troika Games ждали великой игры. Не дождались.

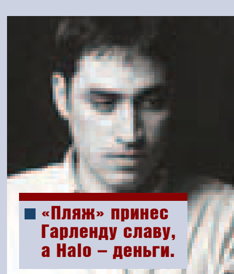
«После семи лет работы и трех изданных игр, двери Troika Games закрываются навсегда. Распродается все: компьютеры P3 и выше, мониторы 13-21 дюймов по диагонали, столы, кресла, ксероксы и многое другое!». Это сообщение, появившееся на форуме сайта **No Mutans Allowed**, посвященного серии ***Fallout*** и подобным играм, стало первым свидетельством неутешительного положения дел в студии **Troika Games**. Позже сообщение было признано фальшивкой, но факт остается фактом: независимый разработчик, подаривший миру ***Arcanum***, ***The Temple of Elemental Evil*** и ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, переживает нелегкие времена.

Подробности краха Troika Games пришли из Интернета: некто **Mandrew**, в котором дотошные фэны ролевых игр опознали главного программиста Vampire: The Masquerade – Bloodlines, **Эндрю Меггса** (Andrew Meggs), поведал миру: «В течение последних нескольких месяцев от Troika остался лишь скелет». Увольнения начались еще в прошлом ноябре. Меггс даже назвал названия компаний, куда трудоустроились бывшие сотрудники Troika: **Activision**, **Obsidian Entertainment**, **Point of View**, **Sony Computer Entertainment America**, **Turtle Rock**...

Глава Troika Games **Леонард Боярски** (Leonard Boyarsky) решил не делать хорошую мину при плохой игре, хотя и не был счастлив от того, что слухи получили столь широкую огласку. Он не скрывает, что дела идут не ахти, хотя и настаивает: Troika по-прежнему в бизнесе. Увы, ему никто не верит.

АВТОР «ПЛЯЖА» БЕРЕТСЯ ЗА HALO


Установка Microsoft: «Уве Болл не пройдет!».


«Пляж» принес Гарленду славу, а Halo – деньги.

После оглушительного успеха ***Halo 2*** на Xbox и весьма неплохих продаж первой части на PC (***Halo*** до сих пор не покидает Top10), корпорация **Microsoft** засуетилась с экранизацией. Обычно дело ограничивается тем, что права продаются крупной кинокомпании, и дальше уж киношники сами решают, кто пишет сценарий, а кто садится в кресло режиссера. Однако Microsoft решило контролировать весь проект, не желая повторения грустных историй ***Alone in the Dark*** и ***House of Dead***. Издатель Halo намерен сначала получить на руки пристойный сценарий. Для этого представители Microsoft обратились в **Creative Artists Agency**, организацию, представляющую интересы многих голливудских талантов. После недолгих переговоров, адаптировать Halo к большому экрану вызвался **Алекса Гарленд** (Alex Garland), сценарист «Пляжа» и «28 дней спустя». Всего за миллион долларов. Microsoft не зря перестраховывается. К примеру, сейчас, когда завершены съемки по ***Doom***, боссы **id Software** хватаются за голову. Они не понимают, почему фильм совершенно не похож на их игру.


Йи просто не умеет играть.

Борец с насилием в компьютерных играх, калифорнийский политик **Лиланд Йи** (Leland Yee) продолжает свой крестовый поход. Его не смутил тот факт, что в прошлом году его законопроект, призванный запретить продажу ряда игр детям, отклонили. В этом году он выдвинул на рассмотрение доработанную версию того же самого закона. Продавцов все также будут штрафовать за продажу детям игр, содержащих элементы насилия. А тех, кого уличат в неоднократном совершении противозаконного акта, и вовсе лишат лицензии на торговлю.

КОГДА ВЕРСТАЛСЯ НОМЕР...

...стали известны результаты первой церемонии вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр Gameland Award. В следующем номере нашего журнала ты найдешь подробный репортаж об этом мероприятии, а сейчас мы приводим список победителей во всех номинациях:

Лучшая RPG 2004
«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»

Лучшая стратегия 2004
«Периметр»

Лучший экшен 2004
«Чистильщик»

Лучший квест 2004
«Ядерный Титбит: Flashback»

Лучшая многопользовательская игра 2004
«Сфера: Материк власти»

Лучшая графика 2004
«В тылу врага»

Лучший саундтрек 2004
«В тылу врага»

Лучшая локализация на PC 2004
FarCry

Лучшая локализация на PS2 2004
Killzone

Самая ожидаемая игра 2005
Lada Racing Club

Лучшая игра на PC 2004
«В тылу врага»

У TAKE-TWO ПРОБУДИЛСЯ АППЕТИТ

Руководству издательства **Take-Two Interactive** пора записываться в общество анонимных шопоголиков. Поясним: шопоголики – люди, не способные и дня прожить без покупки. В случае с Take-Two не сложно вычислить, от кого компания подцепила заразу. Конечно же, от **Electronic Arts**. Глядя, как «электроники» скупают эксклюзивные права на целые виды спорта, Take-Two последовала их примеру. Первым делом издательство на 7-8 ближайших лет монополизировало весь бейсбол. Затем последовал эксклюзивный договор с компанией **WPT Enterprises**, владеющей правами на популярную серию бюджетных игр ***World Poker Tour***. Сразу несколько покерных игр разрабатывается студиями **Coresoft** и **Backbone Studios** для PC и консолей.

Но не остановить поющего Кобзона. В считанные недели Take-Two заключила договора на издание продолжения знаменитой ролевой саги ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***, ***Civilization IV*** от **Сида Мейера** (Sid Meier) и ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***, игры по мотивам жутких рассказов **Говарда Лавкрафта** (Howard Lovecraft). А контракт с разработчиком **SCi Games** принес издательству права на четвертую часть ***Carmageddon*** и экшен ***Reservoir Dogs***, в основе которого лежит классический фильм **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino). Все вышеперечисленные игры выйдут под лейблом **2K Games**, новообразованного подразделения Take-Two. Супербрэнд родился после покупки издательством двух студий японского конкурента **SEGA**.


The Elder Scrolls IV: Oblivion поражает своей красотой.

Call of Cthulhu должна напугать нас до чертиков. Если выйдет когда-нибудь.


Фильм Тарантино станет игрой. Кровавой игрой.

ГАРДЕН ГУЛЯЕТ САМ ПО СЕБЕ


Dawn of War стал последней игрой Гардена с Relic Entertainment.

Основатель студии **Relic Entertainment** и директор по разработке **THQ Алекс Гарден** (Alex Garden) отправился на вольные хлеба. Причины ухода не совсем ясны. В THQ уверяют, что Гарден не покидает игровую индустрию, а работает сразу над несколькими пока не анонсированными проектами. Создал ли он новую студию или же присоединился к какой-либо компании-разработчику, неизвестно.

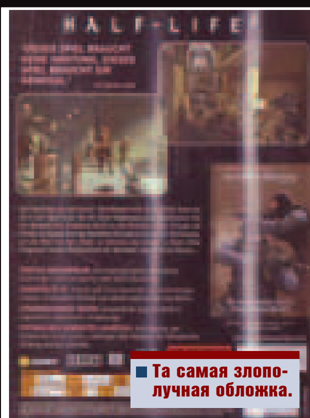
Алекс Гарден основал Relic Entertainment в середине 90-х. Студия, расположенная в канадском Ванкувере, навсегда вписала свое имя в историю игр такими первоклассными проектами, как ***Homeworld 1-2***, ***Impossible Creatures*** и ***Warhammer 40,000: Dawn of War***. Издательство THQ приобрело Relic Entertainment в апреле прошлого года, однако утеря независимости, похоже, не понравилась Гардену. Он отработал в THQ меньше года. Расстались полюбовно, без скандалов.

Осенью 2005 года выйдет первый адд-он ***W40K Dawn of War – Winter Assault***, добавляющий в футуристическую вселенную новую расу. Это будет первая игра Relic Entertainment без Гардена.


Обретя свободу, Гарден улыбается.

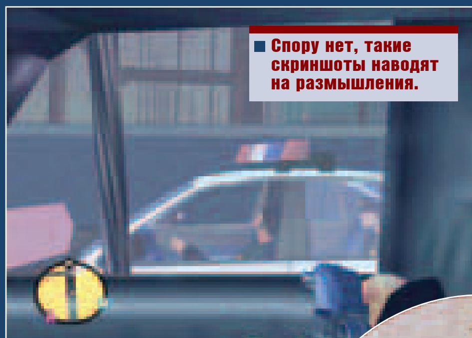

А вот и сам виновник торжества!

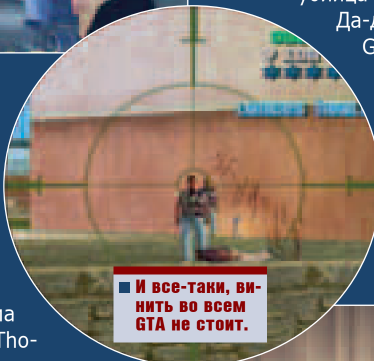
К почетным обитателям зала славы **Академии интерактивных наук и искусств** (Academy of Interactive Arts and Sciences) присоединился **Трип Хокинс** (Trip Hawkins). Отличился он тем, что в свое время выступил сооснователем **Electronic Arts** и долгое время возглавлял компанию **3DO**. И если вторая до сегодняшнего дня не дожила, то первая выросла в гигантский концерн. В Зале славы Хокинсу составят компанию не менее известные личности: **Сид Мейер** (Sid Meier), **Уилл Райт** (Will Wright) и **Питер Молине** (Peter Molyneux).


Та самая злополучная обложка.

Ассоциация потребителей Германии предъявила свои претензии к **Valve Software**, ее онлайновому сервису **Steam** и ***Half-Life 2***. Ее не устроил тот факт, что на коробке H-L2 указание о необходимости интернет-соединения занесено в раздел «прочие требования», а значит, потребитель может ошибочно посчитать, что для игры не обязательно выходить в онлайн. Интересны требования ассоциации: Valve должна либо изменить дизайн упаковки, либо заплатить штраф в 6000 евро за каждую проданную копию игры.

ВО ВСЕМ ВСЕГДА ВИНОВАТА GTA!


Спору нет, такие скриншоты наводят на размышления.


И все-таки, винить во всем GTA не стоит.

Ну, наконец-то мы окончательно убедились, что корень всех бед в Америке – это ***Grand Theft Auto***. Очередное преступление вылилось в скандал и серию судебных исков. Провинился восемнадцатилетний житель штата Алабама **Девин Томпсон** (Devin Thompson), задержанный за угон автомобиля. В полицейском участке он умудрился выхватить пистолет у одного из сопровождавших его офицеров и застрелил его и двух других представителей закона. Как у парня с улицы получилось угробить трех полицейских – вопрос за пределами понимания. Родственники убитых недолго ломали головы над мотивами случившегося. Томпсон любил проводить свободное время за игрой в ***Grand Theft Auto 3***, так что семьи пострадавших не долго думали, на кого подать в суд. Обвинения поступили в адрес **Take-Two Interactive**, издателя знаменитой игровой серии. Иск на 600 миллионов выдвинут также против сети магазинов Wall-Mart и GameStop, в которых убийца смог купить игры для взрослых, еще не являясь совершеннолетним. В довершение ко всему, для полного абсурда повестку в суд получила корпорация **Sony Computer Entertainment America**, произведшая приставку, на которой убийца «учился убивать полицейских». Да-да, истцы считают, что именно GTA научила преступника угонять машины и убивать людей. Представители Take-Two достаточно спокойно отреагировали на обвинения. Защита подчеркивает тот факт, что никакой связи между преступлением и игрой в GTA нет и быть не может.


С Wall-Mart требуют чек на 600000000$.

НЕСЧАСТЛИВЫЙ КОНЕЦ ION STORM


Первая игра компании, Daikatana.


Выпустив Deus Ex, команда доказала, что может делать отличные игры.

Студия **Ion Storm** – одна из самых талантливых команд разработчиков со сложной судьбой – официально прекратила существование. Компания **Eidos Interactive**, которой Ion Storm принадлежала несколько лет, заявила о закрытии студии и распределении большинства ее сотрудников между другими подразделениями издательства. Компания поступила так из-за возникших у нее в последнее время финансовых трудностей и коммерческого неуспеха, преследовавшего игры Ion Storm. ***Deus Ex 2*** и ***Thief: The Deadly Shadows*** были прохладно приняты публикой.

То, что студия доживает последние месяцы, стало ясно еще в прошлом году. В ноябре 2004 года из нее ушел гениальный **Уоррен Спектор** (Warren Spector), человек, подаривший миру ***Deus Ex***, а спустя некоторое время заявление об увольнении подал и главный продюсер ***Deus Ex 2*** **Харви Смит** (Harvey Smith). После официального закрытия Ion Storm без крыши над головой остались 35 игроделов. Их перевели из Остина в Сан-Франциско в **Crystal Dynamics**, другую команду разработчиков, принадлежащую Eidos.

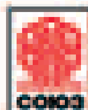
Акелла

Трое из Простоквашино
В поисках клада

По мотивам произведений Э. Успенского

«Трое из Простоквашино: В поисках клада» - первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин ждут не дождутся, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обаятельными персонажами мультфильма.

- Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
- Знакомые герои, сошедшие прямиком со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мульфильма
- Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память





www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



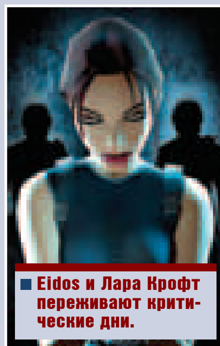
текст: Иван Гусев

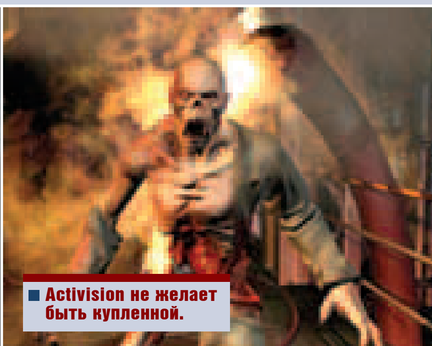

С помощью The Sims 2 мы воссоздали портрет Хести.

Electronic Arts вляпалась в очередное судебное разбирательство по поводу «рабского труда» в ее офисах. Ранее с EA боролся один из дизайнеров ***The Sims 2***. Теперь иск против компании подал программист **Линдер Хести** (Leander Hasty). Он работает на «электроников» с июня 2003 года и больше не в силах сносить игнорирование своих прав. Линдер требует выплатить ему и его коллегам причитающиеся сверхурочные и возместить моральный ущерб. Суд города Сан Матео принял иск Хести, однако шансы победить Electronic Arts невелики. Дело в том, что калифорнийское законодательство позволяет не платить сверхурочных, если почасовая оплата труда превышает 41 доллар или же работник занят интеллектуальной работой. Согласитесь, профессии программиста и грузчика все-таки различаются по степени тяжести. Понимают это и адвокаты Линдера. Потому настаивают на том, что истец не занимался интеллектуальной работой, а просто батрачил как обычный работяга. Прямо скажем, спорная позиция.


Судьи в перерывах играют на ноутбуке. Игры бесплатно предоставила EA.

EIDOS НУЖЕН СВОЙ АБРАМОВИЧ

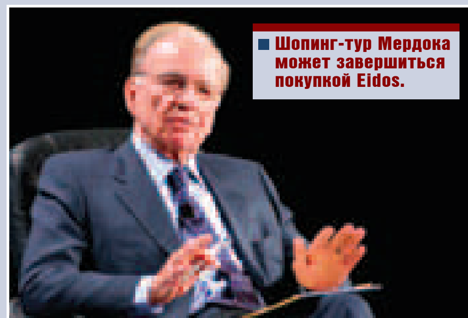

Eidos и Лара Крофт переживают критические дни.


Activision не желает быть купленной.

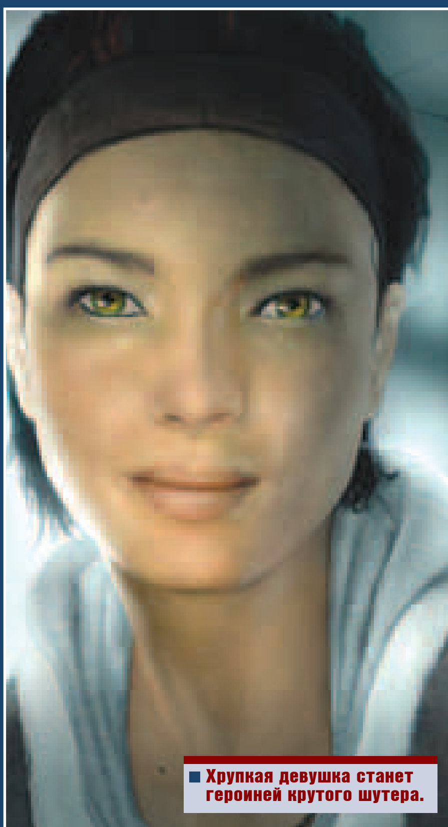
Британское издательство **Eidos Interactive** снова продают. Почему «снова»? Вот уже почти год компания терпит сплошные убытки, и разговоры о покупке «дома, который построила Лара Крофт» не смолкают. Сначала Eidos сватали за **Electronic Arts**, однако американцы предпочли ухаживать за **Ubisoft**. Англичане же оповестили общественность о том, что ведут переговоры сразу с несколькими потенциальными покупателями компании.

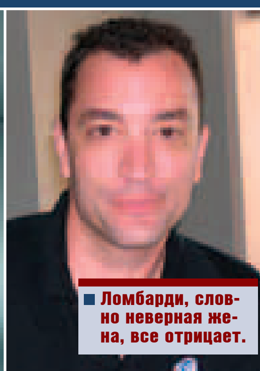
Примерно в это же время медиа-холдинг **News Corporation**, принадлежащий **Руперту Мердоку** (Rupert Murdoch), отрапортовал о желании босса на белом коне въехать в мир электронных развлечений. Заоблачные доходы владельца газеты **The Sun**, телеканалов **Fox News** и **Sky News** позволяют ему сразу прикупить крупную компанию. Не удивительно, что News Corporation заинтересовалась Eidos Interactive, опытным издателем, хоть и переживающим не лучшие времена.

Пока пресс-службы News Corporation и Eidos играют в молчанку. Однако аналитики не сомневаются: News Corporation – идеальный новый хозяин для некогда успешной британской компании. Мердок может быть так же полезен для Eidos, как Роман Абрамович для футбольного клуба «Челси». С его почти безграничными финансовыми возможностями, английское издательство может вернуть былую славу. Так что слухи о покупке Мердоком Eidos вызывают доверие. А вот в то, что вместе (или вместо) Eidos он намерен прикупить еще и **Activision**, поверить невозможно. Хотя, кто знает.


Шопинг-тур Мердока может завершиться покупкой Eidos.

HALF-LIFE 2 ПРОДОЛЖАЕТСЯ


Хрупкая девушка станет героиней крутого шутера.


Ломбарди, словно неверная жена, все отрицает.

Никто не сомневается, что адд-он к главной игре прошлого года ***Half-Life 2*** так же неизбежен, как, скажем, смена времен года. **Valve Software** выжмет из этой игры каждый цент. Достаточно вспомнить, как долго компания наживалась на первой части. Последнее дополнение – ***Blue Shift*** – вышло аж в середине 2001 года.

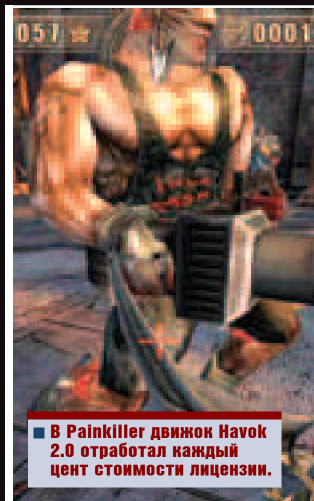
Разработчик не торопится с анонсом, однако шила в мешке не утаить. Всем известно, что адд-он находится в разработке, но вот его детали до последнего времени оставались тайной. По слухам, достоверность которых следует оценивать в соотношении 50/50, главным героем адд-она станет не Гордон Фримен, а его боевая подруга Эликс. Спасать мир от очередного вторжения инопланетян она будет вместе со своей собакой-роботом. А вооружена героиня особым Alyx Gun – упоминания о нем можно найти в **Source SDK**.

Пока информация не нашла официального подтверждения. **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi) из Valve Software дал сухой комментарий: «Несмотря на все слухи, компания пока не анонсировала никаких планов по дополнению к Half-Life 2».



■ Разработчики Battlefield 2 нацелены на успех.

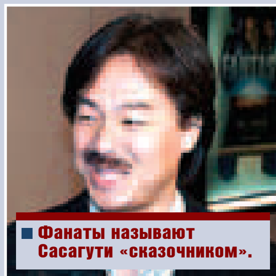
Шведская компания **Digital Illusions CE** отчиталась о своих доходах за минувший год. За двенадцать месяцев разработчик серии ***Battlefield*** заработал 209.3 миллиона шведских крон (30.49 миллионов долларов). Сумма на треть меньше, чем в 2003 году. Однако в DICE не расстраиваются. Доходы могли бы быть и выше, если бы не дорогостоящая разработка ***Battlefield 2*** и покупка **Trauma Studios**, создателей ***Desert Combat***, лучшего мода для ***Battlefield 1942***. Снижение прибыли будет продолжаться – выход Battlefield 2 перенесен с весны на июнь.



■ В Painkiller движок Havok 2.0 отработал каждый цент стоимости лицензии.

На **Game Developers Conference**, прошедшей с 7 по 11 марта 2005 года в Сан-Франциско, компания **Havok** представила третью реинкарнацию своего знаменитого физического движка. *Havok Complete 3* удивил не только самой правильной физикой, которую только можно встретить в играх. Движок предоставляет инструментарий для анимации персонажей (также завязанный на физической составляющей Havok 3). Данное чудо пригодится не только PC-разработчикам, но и компаниям, которые создают игры для консолей следующего поколения.

САСАГУТИ СНОВА В ДЕЛЕ



■ Фанаты называют Сасагути «сказочником».



■ Уэмацу обещает написать музыку к новым RPG Сасагути.

Япония в экстазе. **Sony** в панике. **Microsoft** торжествует. Всему виной – одна единственная новость: **Хиронобу Сасагути** (Hironobu Sakaguchi) занят разработкой двух ролевых игр для Microsoft.

Сасагути – икона геймдева. Именно он является мозгом и сердцем знаменитой ролевой серии ***Final Fantasy***. В 1986 году он пришел в японскую компанию **Square**, спас ее от банкротства и дослужился до поста директора **Square USA**. Спустя 15 лет, после провала в кинопрокате анимационного фильма **Final Fantasy: The Spirits Within**, снятого Сасагути за 137 миллионов долларов, он покинул Square. А прошлой весной, вместе с композитором **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu), сочинившим музыку практически ко всем играм серии Final Fantasy, основал студию **Mistwalker**.

Известие о том, что Сасагути создает сразу две ролевых игры для Xbox нового поколения (по слухам, черный ящик назовут Xbox Next), прозвучала громом среди ясного неба.

– Два с половиной года я не участвовал в создании ни одной игры, – рассказывает Хиронобу Сасагути. *– Просто смотрел фильмы и читал книги. Но такая жизнь не по мне, потому и основал Mistwalker. Я снова продюсер, сценарист и «смотрящий» за геймплеем.*

Известно, какие именно цели Microsoft ставит перед Сасагути. Он должен заставить японцев полюбить Xbox (они, видите ли, предпочитают PS2). Кроме того, в отличие от политики Sony, большинство крупных проектов для Xbox портируются на PC. А это значит, будет и на нашей улице праздник.



■ The Spirits Within едва не погубил карьеру Сасагути.

РОССИЯ И ДРУГИЕ ПИРАТЫ



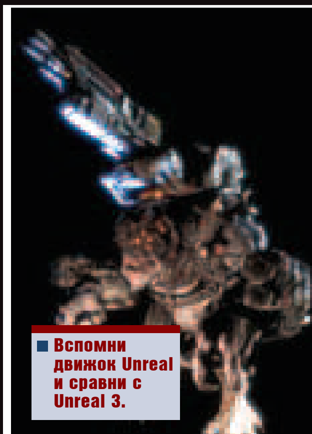
■ В России принято решение: всех продавцов нелицензионного ПО вырядить пиратами...



■ ...А на пиратской продукции будут лепить такую наклейку.

У России могут быть большие неприятности из-за пиратов, занимающихся незаконным изготовлением и распространением программного обеспечения (в первую очередь, речь идет об играх и фильмах, тиражируемых на CD и DVD). Об этом предупреждает отчет **Ассоциации производителей развлекательного ПО** (Entertainment Software Association – ESA). Согласно исследованиям ESA, объем пиратской продукции в России зашкаливает под 90 процентов от общего числа. Хуже дела только в Малайзии и Китае, где с пиратством, похоже, вообще не борются. Немногим меньше, чем в России, пиратской продукции изготовляется в Индии (86%), Бразилии (74%) и Саудовской Аравии (68%).

Президент ESA **Дуг Ловенштейн** (Doug Lowenstein) с грустью констатировал у себя синдром «дежа вю». Мол, сколько мы и американское правительство не боремся с пиратами, все без толку. И добавил, что результаты исследований Ассоциации попадут в ежегодный отчет Special 301, посвященный нарушениям прав в сфере интеллектуальной собственности. Американское правительство, после ознакомления с отчетом, имеет право принять торговые санкции против любой страны, которая запятнала свою репутацию пиратством.


Вспомни движок Unreal и сравни с Unreal 3.

Демонстрация новой версии движка *Unreal 3* на **Game Developers Conference 2005** едва не стала причиной многочисленных сердечных приступов. К счастью, валокордина хватило. Чем же так поразил движок Unreal 3? Улучшенная физика, упрощенное создание роликов на движке, освещение, анимация – этого от **Epic Games** ждали. Однако визуальная система скриптов **UnrealKismet** стала сенсацией. Она позволяет дизайнерам создавать детальные игровые сценарии и задавать модель поведения AI практически без участия программистов.

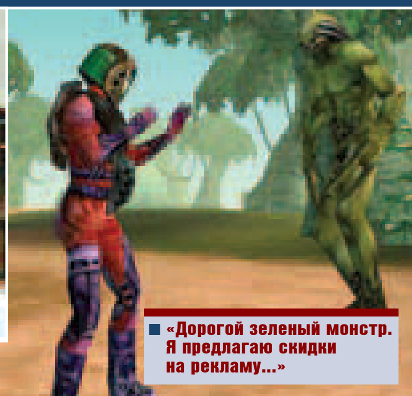

Дело Fallout живет и побеждает.

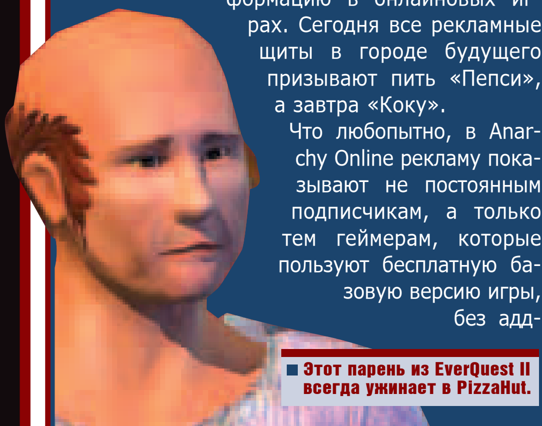
Закрытие **Troika Games** привело к тому, что без работы осталась пара дюжин первоклассных игроделов. Многие из них участвовали в разработке первых двух частей ***Fallout*** и, судя по заявлению главы умершей студии **Леонарда Боярски** (Leonard Boyarsky), не прочь потрудиться над третьей.
– *Нас бы очень заинтересовала работа с Bethesda над Fallout*, – сказал Боярски.
Правда, потом добавил, что пока руководство **Bethesda Softworks**, обладающая правами на ***Fallout 3***, не связалась ни с ним, ни с его бывшими подчиненными.

РЕКЛАМА СДЕЛАЕТ MMORPG БЕСПЛАТНЫМИ

Хочешь играть в глобальные онлайновые ролевые игры, но считаешь, что ежемесячно отстегивать по 15 баксов – дорого? Возможно, тебе надо подождать пару лет, пока многие MMORPG не станут бесплатными. Прецедент уже создан.
Студия **Funcom**, разработавшая и издавшая фантастическую забаву ***Anarchy Online***, заключила договор с компанией **Massive Incorporated**, делающей бизнес на рекламе в играх. Их технология позволяет размещать и динамично обновлять рекламную информацию в онлайновых играх. Сегодня все рекламные щиты в городе будущего призывают пить «Пепси», а завтра «Коку».
Что любопытно, в Anarchy Online рекламу показывают не постоянным подписчикам, а только тем геймерам, которые пользуют бесплатную базовую версию игры, без аддонов. Получается, что реклама оплачивает «халявщиков». Глава Funcom **Тронд Аас** (Trond Aas) необычайно доволен сделкой с Massive Incorporated и считает новый рекламный сервис выгодным для рекламодателей: «В отличие от телезрителей, геймеры, когда играют, все время смотрят на монитор компьютера».
Задумываются о привлечении рекламодателей и другие компании, занимающиеся MMORPG. К примеру, в ***EverQuest II*** можно ввести в консоль команду "/pizza". Немедленно откроется окошко с предложением заказать пиццу в PizzaHut и подкрепиться.
Все это только начало рекламного бума. Аналитики предсказывают: спустя пару лет следует ожидать появления бесплатных MMORPG, под завязку забитых рекламой.

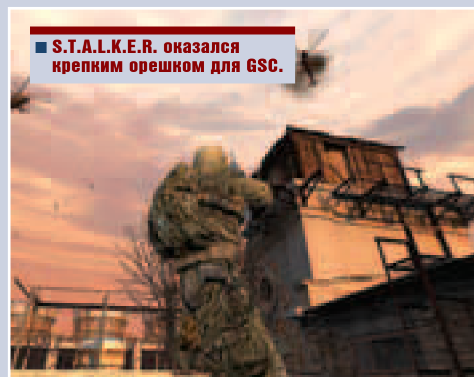

Глава Funcom стал рекламным агентом.


«Дорогой зеленый монстр. Я предлагаю скидки на рекламу...»

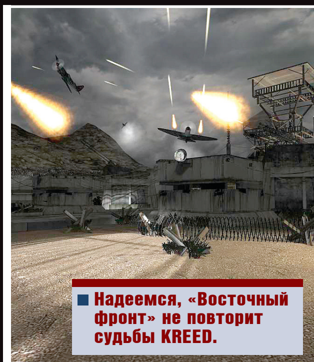

Этот парень из EverQuest II всегда ужинает в PizzaHut.

S.T.A.L.K.E.R. С.Н.О.В.А. О.Т.Л.О.Ж.Е.Н.

Предновогодний покупательский бум сильно поправил финансовое положение издательства **THQ**. Компания планировала заработать за 2004 год 680 миллионов долларов, а отгребла все 750. Три игры – ***The Incredibles***, ***The SpongeBob SquarePants Movie*** и ***WWE SmackDown! vs. Raw*** – разошлись суммарным тиражом в 8 миллионов копий. Прибыль позволила THQ без особых усилий приобрести студию **Blue Tongue Entertainment**, известных игрой ***The Polar Express***. Теперь в состав издательства входят 10 студий и 800 разработчиков.
Но не обошлось и без неприятностей. ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** снова отложен. Игра не выйдет в мае, как утверждалось ранее. Новая дата релиза гипережидаемого шутера – when it's done. Такие заявочки позволяют себе только великие разработчики: **id Software** или **3D Realms**. Теперь в их число вошла и украинская компания **GSC GameWorld**. THQ, издатель S.T.A.L.KE.R. за пределами России, готов подождать, пока разработчики шлифуют инновационный геймплей игры. У геймеров же попросту нет выбора.


S.T.A.L.K.E.R. оказался крепким орешком для GSC.


The Incredibles принесли THQ невероятную прибыль.



Надеемся, «Восточный фронт» не повторит судьбы KREED.

Российские компании «**Акелла**» и **Burut Creative Team** заключили соглашение о долгосрочном сотрудничестве в разработке игр. Общие силы обеих компаний уже задействованы в работе над одним из масштабных совместных проектов. Каким именно, не уточняется. Burut сейчас занят как минимум тремя проектами: ролевая игра «***Златогорье 3***», шутер «***Восточный Фронт***» и стратегия в реальном времени «***Спарта***». Предыдущие проекты студии Burut – две части «Златогорья» и неоднозначный экшен ***KREED*** издавались компанией «**Руссобит-М**».



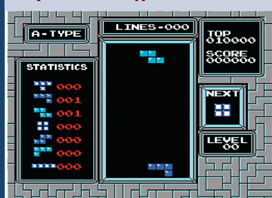
Первое выступление Sim Pistols.

Что ни говорите, а **Уилл Райт** (Will Wright) – гений. Он создал самую продаваемую PC-игру в истории человечества – ***The Sims***, и, на правах главного жреца, поддерживает популярность культа. С помощью адд-онов, разумеется. Недавно вышедший ***The Sims 2: University*** был посвящен бесшабашной студенческой житухе. Новое дополнение ***Nightlife***, намеченное на осень, базируется на золотой идее – показать во всей красе ночную жизнь симов. Нет, не постельную, а клубно-ресторанную – с танцами до упада и романтическими посиделками в уютных барах.

ГЕЙМЕРЫ НЕ ИГРАЮТ, А МЕДИТИРУЮТ



Гекенбах пытается зарисовывать свои сны. Этот ей приснился в детстве.



Первый Tetris выпущен Nintendo в 1989 году.

Наука доказала: геймеры продолжают играть даже во сне. Профессор психологии и социологии **Джейн Гекенбах** (Jayne Gackenbach) из канадского колледжа занимается исследованием снов на протяжении последних тридцати лет. Дважды, в 1997 и в 2004 годах, она проводила исследование своих студентов, изучая, как компьютерные игры влияют на их сны. Оказалось, что геймерам снятся более яркие сны, чем обычным людям. Геймеры могли управлять действиями во снах и даже смотреть на происходящее не от первого, а от третьего лица. В общем, даже во сне геймеры будто бы проходили игру, перескакивая с уровня на уровень.
Профессор Гекенбах далеко зашла в своих умозаключениях. Она уверяет, что геймеры, играя, погружаются в состояние глубокой медитации. Он как бы спит во время игры.
– *На интуитивном уровне все это можно объяснить,* – говорит Джейн Гекенбах. – *Если ты проводишь много времени в виртуальном игровом мире, ты тренируешься для другой виртуальной реальности – снов. Видеоигры изменяют человеческий мозг, заставляют его работать по-другому.*
Несмотря на предположение о нехирургическом вмешательстве в мозг, исследования профессора Гекенбаха вряд ли будут использованы противниками электронных развлечений. Сама женщина к играм относится скорее положительно и не видит никакого вреда в ярких снах.
Сами геймеры признаются, что им нередко снятся игры. Причем, чаще всего «докучают» ***Doom*** и... ***Tetris***.



Многим Doom до сих пор не дает спокойно спать.

«ИГРОГРАД» ГЕЙМЕРУ РАД

С 14 по 17 апреля в Киеве пройдет Третий Международный фестиваль компьютерных игр **«Игроград-2005»**. Публике представят новые игровые проекты, как известных компаний, так и новых разработчиков компьютерных игр из Украины, России, Польши, Израиля. Игры, клипы, трейлеры будут показаны на больших плазменных экранах, а по ходу демонстрации разработчики поделятся своими планами и секретами «игроделания». Предпочитаешь собственные впечатления любым рассказам – попробуй приглянувшиеся демо-версии прямо на стендах компаний. А в гейм-зоне пройдут чемпионаты по любимым играм, участниками которых станут посетители фестиваля.
По итогам фестиваля будут определены победители в следующих номинациях:

- лучшая игра фестиваля «Игроград»;
- лучшая online-игра;
- лучший дебют (студии-разработчика);
- лучший нестандартный проект;
- приз зрительских симпатий.

«Игроград» пройдет в рамках Фантастической Компьютерной Недели, включающей также Международную Ассамблею Фантастики **«Портал»**. На «Портал-2005» съедутся писатели-фантасты, издатели, журналисты и представители мира фэндома из Украины, России, США, Польши, Италии, Великобритании, Новой Зеландии, Германии и других стран. Почетными гостями «Портала-2005» будут Роберт Шекли (США), Роберто Квалья (Италия), Генри Лайон Олди (Украина).
Кстати, на фестивале ты обязательно найдешь стенд издательства (game)land – без нас никуда! Если ты еще понял, что без «Игрограда-2005» жизнь не мила, ответы на все свои вопросы ищи по адресу **www.igrograd.com.ua**.



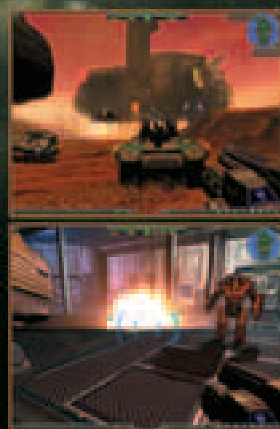


1С Ассоциация магазинов МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru









Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей

Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...

Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем

Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий

Современный, производительный графический движок

NIKITA



Выход игры запланирован до конца 2005 года

Текст: Роман “Polosatiy” Тарасенко



Накануне старта **CPL Turkey**, первого этапа **$1000000 World Tour**, организаторы сообщили об изменении сроков проведения турнира. Чемпионат по ***Painkiller***, который должен был пройти в Стамбуле с 10 по 13 февраля, перенесли на конец марта. Причиной всему стала ненастная погода в Турции, из-за чего закрылся единственный аэропорт города. Самое интересное, что местные геймеры ни о какой стихии не слышали и заявили, что аэропорт работает в нормальном режиме. Не совсем понятно, кому верить в такой ситуации.


Jibo наконец-то одолел своего извечного соперника Cooller.

В феврале в питерском клубе **NonStop** прошел дуэльный чемпионат по ***Quake III Arena***, в котором приняло участие множество городских бойцов, а также посетившие Северную столицу **Cooller** и **Jibo**. Несмотря на упорное сопротивление местных геймеров, на двух верхних ступенях пьедестала оказались гости из Москвы, причем Jibo наконец-то сумел избавиться от звания «вечно второй». Он дважды по ходу турнира одолел своего более именитого оппонента со счетом 25:16 в сетке виннеров и 16:12 в финале (карта pro-q3dm6).

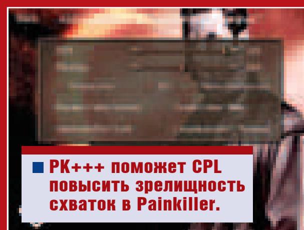
ПРОФЕСИОНАЛЬНЫЙ PAINKILLER

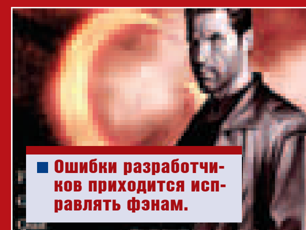

HUD Painkiller стал напоминать Quake 3.

В преддверии **Painkiller World Tour** американская организация **CPL** представила на суд киберспортсменов специальную турнирную модификацию под названием **PK++** (аналог **OSP** для ***Quake III Arena***), призванную повысить зрелищность сражений для болельщиков и делающую более комфортным сам геймплей. Авторами мода являются некие **Maniax**, **Worre** и **Cubik**. Благодаря их стараниям потенциальные участники состязаний World Tour не только получат улучшенный сетевой код, но и смогут позабыть о многочисленных багах, оставленных программистами студии **People Can Fly**. Подробнее об изменениях:

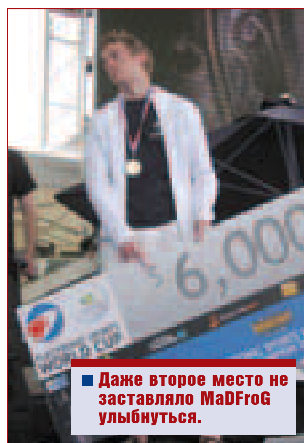
– исправлена ошибка со сменой типа и цвета модели игрока;
– исправлена ошибка с установкой FOV;
– таймер отныне отображается сбоку экрана;
– исправлена ошибка звука стрельбы из пулемета;
– добавлены сообщения о набранном фраге на манер frag-messages в Quake III Arena;
– появилась консольная команда /users, отображающая список игроков на сервере, а также их пинг и статус;
– произошло огромное число изменений в графическом интерфейсе и HUD.

Кроме того, благодаря функции Steamfish мод будет обновляться автоматически. В будущем разработчики PK++ собираются внедрить в свое детище уникальные звуковые эффекты, возможность отображения имени врага при наведении на того прицела, а также несколько фишек, которыми прославился «квакерский» **Orange Smoothie Productions** (force model, simple items, low ammo sound). Ищи модификацию PK++ на диске к журналу.


PK+++ поможет CPL повысить зрелищность схваток в Painkiller.


Ошибки разработчиков приходится исправлять фэнам.

SK.MADFROG ПРОЩАЕТСЯ С КИБЕРСПОРТОМ

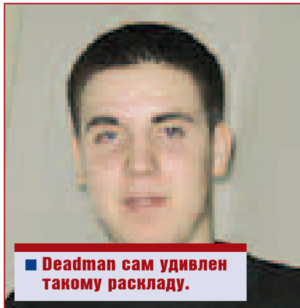


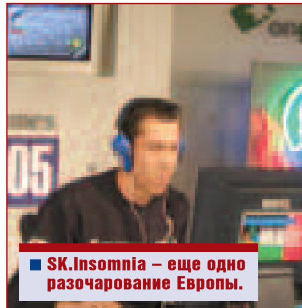
Даже второе место не заставляло MaDFroG улыбнуться.


Поражение на WCG 2004 окончательно сломила шведа.

Один из самых успешных киберспортсменов **SK.MaDFroG**, победивший в несметном количестве турниров по ***Warcraft III: The Frozen Throne***, решил прекратить регулярные тренировки. Объясняя причину своего ухода из киберспорта, двадцатилетний швед сослался на общую усталость и отсутствие мотивации для дальнейшего участия в соревнованиях, а также нехватку времени для общения со своей девушкой. В данный момент двукратный серебряный призер **ESWC**, а также обладатель кубка **Blizzard Entertainment Worldwide Invitational,** находится в Южной Корее на состязаниях **World e-Sport Games**, однако для него выступление на чемпионате уже закончилось. Три поражения от **Moon-[One]**, **4K.ToD** и **Magicyang** на групповой стадии – худший результат в киберспортивной карьере MaDFroG’a. Видимо, этот провал и стал последней каплей для некогда непобедимого «короля Нежити». По словам шведа, он не был готов к турниру и собирался в последний момент отказаться от поездки в Азию, но не смог, так как организаторы WEG 2005 уже потратили на него кучу денег.

DEADMAN ОТВОЕВАЛСЯ В КОРЕЕ


Deadman сам удивлен такому раскладу.


SK.Insomnia – еще одно разочарование Европы.

Настоящим разочарованием можно назвать выступление россиянина **64AMD.Deadman** на соревнованиях **World e-Sport Games 2005** по ***Warcraft III: The Frozen Throne***. В ближайшее время с одной победой и двумя поражениями в активе и 500 баксами в кармане (именно столько полагается участнику, занявшему последнее место) он вернется домой. Азиаты оказали упорное сопротивление прибывшим на турнир европейцам, и кроме нашего парня проиграли практически все европейские звезды: швед **SK.MaDFroG**, болгарин **SK.-Insomnia**, француз **4K.ToD**. Первая встреча Deadman не предвещала никакой угрозы – он довольно легко справился с китайцем **Eat**. Последующие же поединки против **YolinY.SuhO** и **SK.Zacard** показали, что столичный дуэлянт пока что не готов к большим победам и допускает множество грубых ошибок. Хотя из записей боев Deadman видно, что его соперникам часто везло, это вряд ли послужит для него утешением.

Во втором раунде чемпионата участники были снова разбиты на группы. В первую четверку попали: **SK.Zacard**, **Magicyang**, **4K.FoV** и **17game.XiaoT**. Во вторую – **YolinY.Sky**, **Moon[One]**, **Mouz.Shortround** и **SK.Heman**. Последний, кстати, является единственным европейцем, преодолевшим начальную стадию турнира, в то время как Insomnia и MaDFroG, считавшиеся главными фаворитами состязаний, не набрали ни одного очка.

Напоминаем, что игрок, занявший первое место на WEG 2005, получит 20 тысяч долларов, второе – $10000 и, наконец, третье – $5000.


В этом отеле живут участники WEG 2005.

ДАЛ ВОЛЮ ЭМОЦИЯМ


mTw-Rwa не удержался и подвел всю команду.

Несмотря на плохие погодные условия и отмену чемпионата по ***Painkiller*** на **CPL Turkey World Tour**, соревнования по ***Counter-Strike*** и ***Warcraft III: The Frozen Throne*** все же состоялись. Некоторые команды и дуэлянты умудрились добраться до Стамбула, и организаторам ничего не оставалось, как принять участников. Однако и во время боев не обошлось без происшествий. После поражения шведов из **mTw** от россиян из **M19** в полуфинале турнира один из членов проигравших, **Rwa**, неожиданно психанул, в результате чего его клан был дисквалифицирован и лишился права на матч за третье-четвертое место. Судьи обвиняют зачинщика конфликта в том, что после окончания матча он испортил предоставленное компьютерное оборудование. Менеджер mTw в ответ заявил, что игрок лишь стукнул ладонью по экрану монитора и разбил собственный коврик для мыши. Подобные ситуации часто возникают во время напряженных встреч, однако администрация CPL была неумолима и наказала команду задиры, не справившегося с эмоциями.


На одном из фото участника CPL Turkey видно, что погода в Стамбуле действительно скверная.

АНКЕТА

Друг! Мы приступили к подготовке специализированного журнала о киберспорте. Нам очень нужно знать твое мнение, чтобы выпустить увлекательный и полезный журнал! Ответь, пожалуйста, на вопросы анкеты и пришли ее нам. Ты можешь сделать это:
по электронной почте, отправив вопросы по адресу polosatiy@gameland.ru;
по обычной почте: 101000, Москва, ГП, а/я 652.
Обязательно сделай пометку **«PC ИГРЫ»** – киберспорт».

■ Интересен ли тебе журнал о киберспорте, который научит тебя классно играть и позволит общаться с известными геймерами:
- да, очень;
- любопытно взглянуть;
- не знаю;
- не очень интересен;
- совсем не интересен.

■ Какого рода материалы ты хотел бы читать (указать не больше трех):
- анонсы предстоящих чемпионатов;
- репортажи с чемпионатов;
- интервью с известными игроками;
- интервью с разработчиками и организаторами;
- трансфертные новости (слухи, переходы);
- обзоры новых карт и модов;
- колонки и статьи известных игроков;
- обзоры мувиков;
- тактика от известных игроков.

■ Материалы о каких играх ты хотел бы видеть (указать не больше трех):
- Quake III Arena;
- Counter-Strike;
- Warcraft III: The Frozen Throne;
- Painkiller;
- Doom 3;
- Unreal Tournament 2003/2004;
- FIFA Soccer 2005;
- Need For Speed Underground 1/2;
- StarCraft: Broodwar.

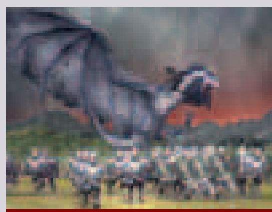
■ Что бы ты хотел получить на диске (указать не больше трех):
- обучающие ролики;
- множество демо-записей и риплеев;
- фотографии с чемпионатов;
- видеорепортажи с турниров;
- мувики (ролики с фрагами и трюками);
- объемные патчи, бонус-паки, моды, карты.

ФИО

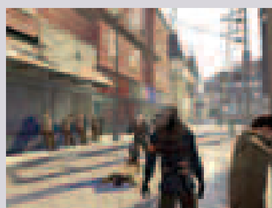
Возраст

e-mail (если есть)

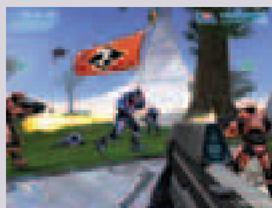
Город (область, район, поселок)

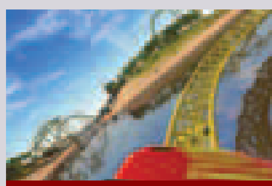

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth


Call of Duty


Half-Life 2


Flight Simulator 2004: A Century of Flight

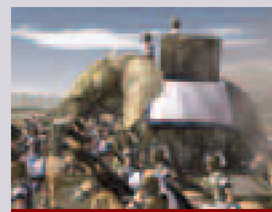

Halo: Combat Evolved

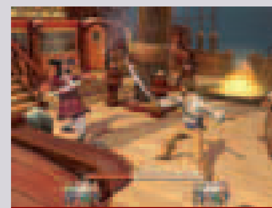

RollerCoaster Tycoon 3

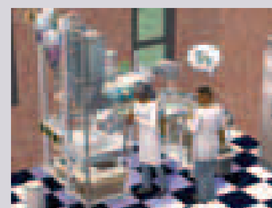
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

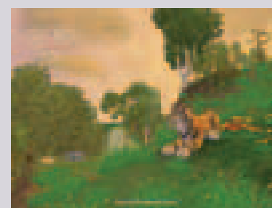
Лидеры продаж в США и Канаде/ январь-февраль 2005 года

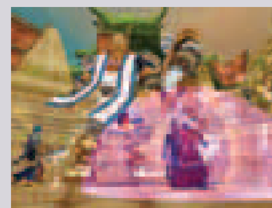
Название игры	Издатель
16 – 22 января	
01. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
04. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
05. LotR: The Battle for Middle-earth	**Electronic Arts**
06. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
07. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
08. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**
09. Call of Duty	**Activision**
10. Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
23 – 29 января	
01. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
04. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
05. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
06. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**
07. LotR: The Battle for Middle-earth	**Electronic Arts**
08. Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
09. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
10. Call of Duty	**Activision**
30 января – 5 февраля	
01. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
02. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
03. The Sims 2	**Electronic Arts**
04. Sid Meier's Pirates!	**Atari**
05. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
06. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**
07. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
08. Rome: Total War	**Activision**
09. The Sims 2 DVD Edition	**Electronic Arts**
10. Medal of Honor Pacific Assault	**Electronic Arts**
6 – 12 февраля	
01. Star Wars: Knights of the Old Republic 2	**LucasArts**
02. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
03. Half-Life 2	**Vivendi Universal Games**
04. The Sims 2	**Electronic Arts**
05. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
06. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
07. RollerCoaster Tycoon 3	**Atari**
08. Zoo Tycoon 2	**Microsoft**
09. Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
10. Galaxy of Games	**eGames**

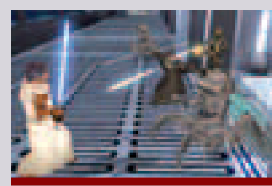

Rome: Total War


Sid Meier's Pirates!


The Sims 2


Zoo Tycoon 2


World of WarCraft


Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Ба, знакомые все брэнды – так и хочется воскликнуть, глядя на рейтинг продаж компьютерных игр в Северной Америке. Компания **Vivendi Universal Games** борется сама с собой на место на вершине. То ***Half-Life 2*** вскарабкается на 1 место, то ***World of Warcraft*** и наоборот. Такая «петрушка» продолжается с осени прошлого года, и пока не ясно, кто остановит «поющего Кобзона». В начале февраля это получилось у ***Star Wars: Knights of the Old Republic 2***, но трудно решить, чья здесь заслуга – студии **Obsidian**, за 14 месяцев свалявшей, в принципе, хорошую игру, или же **BioWare**, покорившей геймеров первым ***KOTOR*** и не оставившей им выбора, покупать ли сиквел. Конечно, покупать. Поразительные вещи творятся с ***Halo: Combat Evolved***. Порт был довольно холодно принят игровыми критиками, однако публика продолжает скупать игру пачками и тачками. Не могут люди смотреть, как светятся счастьем обладатели Xbox и ***Halo 2***. Кстати, завидным долгожительством отличаются практически все игры от **Microsoft**. Тот же ***Flight Simulator 2004: A Century of Flight*** вышел аж в июле 2003 года, и ничего, по-прежнему летает в десятке самых востребованных. Остальные хиты Америки заслуживают лишь упоминания мельком. **The Sims 2** в стандартной и коллекционных версиях, пара тайкунов – парка развлечений и зоопарка, старый добрый ***Call of Duty***, ***Sid Meier's Pirates!*** (вынырнула из небытия на одну неделю, и снова пропала за горизонтом) и ***Galaxy of Games***, бюджетное развлечение на пять минут. Как видите, на Западном фронте без перемен.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Апрель - Июнь 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
25 To Life	Shooter	05 апреля 2005
Area 51	Shooter	01 апреля 2005
Asheron's Call 2: Legions	MMORPG	Весна 2005
Battlefield 2	Shooter	Июнь 2005
Bet on Soldier	Action	Апрель 2005
Billy Blade and the Temple of Time	Arcade	08 апреля 2005
Black & White 2	Strategy	15 июня 2005
BloodRayne 2	Action	01 апреля 2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the EarthA	Adventure	16 апреля 2005
Chaos League: Sudden Death	Strategy	Июнь 2005
Close Combat: First to Fight	Shooter	05 апреля 2005
Codename: Panzers, Phase Two	Strategy	Июнь 2005
Coffee Tycoon	Simulation	Весна 2005
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	15 июня 2005
Commandos Strike Force	Shooter	Весна 2005
Cossacks II: Napoleonic Wars	Strategy	Апрель 2005
Creature Conflict: The Clan Wars	Action	Апрель 2005
Cross Racing Championship	Racing	15 апреля 2005
Dark and Light	RPG	Апрель 2005
Day of Defeat: Source	Shooter	Весна 2005
Deep Sea Tycoon 2	Simulation	Весна 2005
Domination	Strategy	Апрель 2005
Doom 3: Resurrection of Evil	Shooter	04 апреля 2005
Dragonshard	Strategy	14 июня 2005
Dungeon Lords	Action/RPG	20 апреля 2005
Dungeon Siege II	RPG	Весна 2005
Earth 2160	Strategy	II квартал 2005
Empire Earth II	Strategy	26 апреля 2005
ER	Strategy/RPG	05 апреля 2005
Fahrenheit	Action	15 июня 2005
F.E.A.R.	Shooter	Лето 2005
Flight of Fancy	Simulation	01 апреля 2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	07 июня 2005
Guild Wars	MMORPG	28 апреля 2005

Название	Жанр	Дата выхода
Heart of Empire: Rome	Simulation	01 мая 2005
IHRA Professional Drag Racing 2005	Racing	15 апреля 2005
Imperial Glory	Strategy	12 марта 2005
Juiced	Racing	Май 2005
Lego Star Wars	Action	Май 2005
Madagascar	Action	Май 2005
Massive Assault: Phantom Renaissance	Strategy	01 апреля 2005
MotoGP 3	Racing	Май 2005
Narc	Action	01 июня 2005
Pariah	Shooter	03 мая 2005
Psychonauts	Shooter	19 апреля 2005
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Simulation	Июнь 2005
Rugby 2005	Sports	Весна 2005
Sacred Underworld	RPG	30 апреля 2005
Singles 2: Triple Trouble	Simulation	Май 2005
Starship Troopers	Shooter	Лето 2005
Star Wars: Episode 3 – Revenge of the Sith	Action	05 мая 2005
Still Life	Adventure	14 апреля 2005
Stronghold 2	Strategy	II квартал 2005
SWAT 4	Shooter	05 апреля 2005
Sudeki	RPG	25 мая 2005
The Realms of Stelanthir	RPG	Июнь 2005
The Roots	Action/RPG	Весна 2005
The Matrix Online	MMORPG	Весна 2005
The Movies	Simulation	15 июня 2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Shooter	15 июня 2005
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Shooter	Весна 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Shooter	01 апреля 2005
TrackMania Sunrise	Racing	Июнь 2005
Universal Combat: A World Apart	Action	Май 2005
War in the Falklands	Strategy	Весна 2005
Worms 4: Mayhem	Strategy	II квартал 2005
Yourself! Fitness	Sports	01 апреля 2005
X2: The Return	Strategy	II квартал 2005
Yu-Gi-Oh! Online	MMORPG	Весна 2005

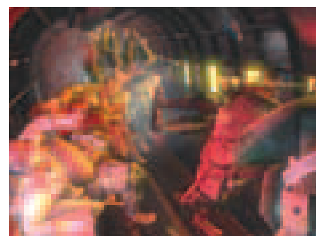
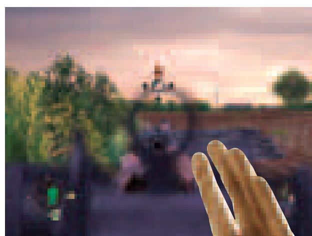
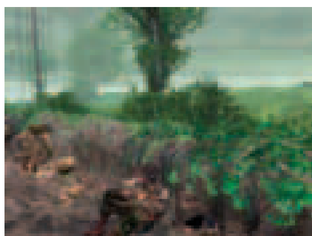
РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

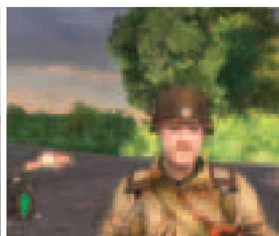
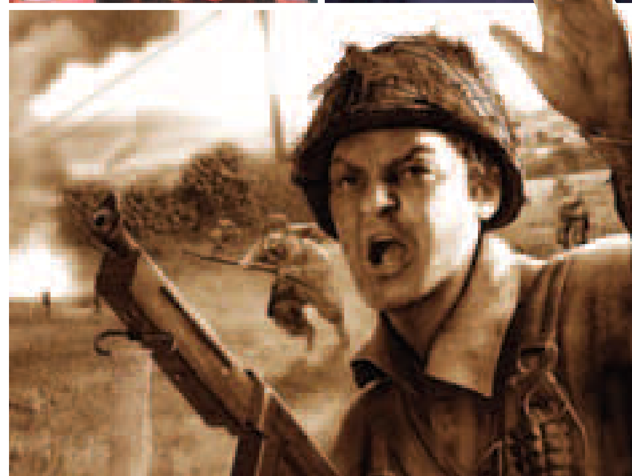
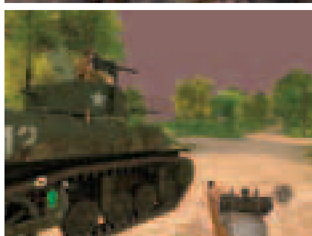
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

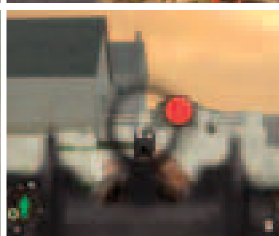
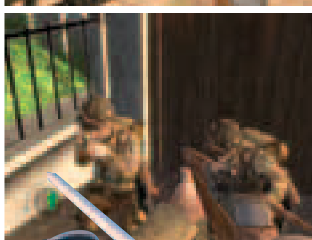
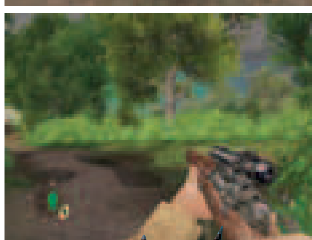
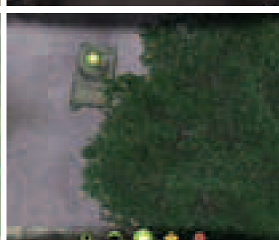
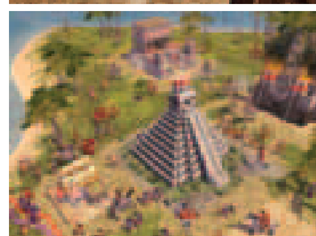
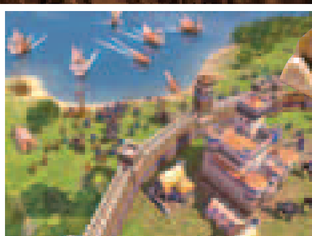
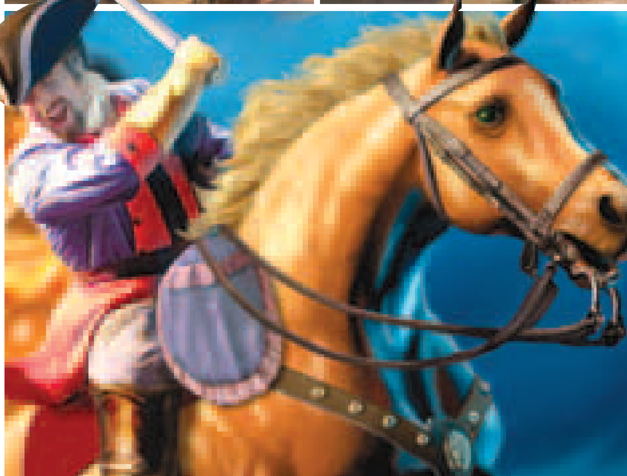
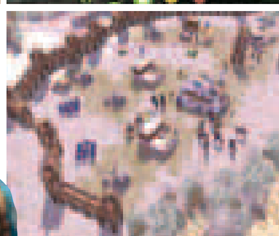
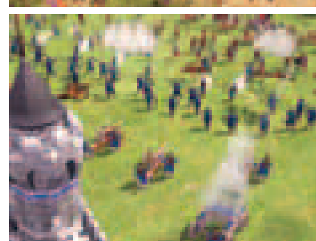
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
20000 Under the Sea (20000 лье под водой)	Руссобит-М	Adventure	II квартал 2005
Act of War: Direct Action	Game Factory Interactive	Strategy	Апрель 2005
Aquanox 3	Руссобит-М	Action	II квартал 2005
Aurora Watching: Gorky Zero (Горький Зеро: в лучах Авроры)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Battlefield 2	Софт Клаб	Shooter	Июнь 2005
Bet on Soldier	Бука	Action	II квартал 2005
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Май 2005
BloodRayne	Новый Диск	Action	Апрель 2005
Boyz Dont Cry (Пацаны не плачут)	Руссобит-М/GFI	Adventure	Март-апрель 2005
Brothers In Arms Road To Hill 30	Бука	Shooter	I квартал 2005
Championship Manager 5	Новый Диск	Simulation	Апрель 2005
CT SPECIAL FORCES (СПЕЦНАЗ: Огонь на поражение)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Diabolique	Akella	Shooter	Апрель 2005
Dungeon Lords	1С	Action/RPG	II квартал 2005
Empire Earth 2	Софт Клаб	Strategy	Апрель 2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-М/GFI	Simulation	Апрель 2005
Fallen Lords: Condemnation	Руссобит-М/GFI	Action	II квартал 2005
F.E.A.R.	Софт Клаб	Shooter	Июнь 2005
Football Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005)	Руссобит-М	Simulation	II квартал 2005
Freedom Force vs. The Third Reich	Новый Диск	Strategy	Март 2005
Inquisitor	Akella	Action/RPG	II квартал 2005
KnightShift 2: Curse of Souls	Akella	RPG	Март 2005
Leisure Suit Larry: Кончить с отличием	Софт Клаб	Adventure	Март 2005
Law & Order: Justed is Served (Закон и порядок 3)	Руссобит-М/GFI	Adventure	Апрель 2005
Myst IV: Revelation	Руссобит-М	Adventure	Март 2005
Pariah (Изгой)	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Playboy: The Mansion	Бука	Simulation	Март 2005
Sacred Underworld	Akella	RPG	Март 2005
Sentinel: Descendants in Time (Страж Времени)	Руссобит-М/GFI	Adventure	Март 2005
Seven Kingdoms 3	Akella	Strategy	II квартал 2005
SpellForce: Shadow of the Phoenix	Руссобит-М/GFI	Strategy/RPG	II квартал 2005
Splinter Cell: Chaos Theory	Game Factory Interactive	Shooter	Весна 2005
SWAT 4	Софт Клаб	Shooter	Апрель 2005
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-М	RPG	Март 2005
The Sims 2: University	Софт Клаб	Simulation	Март 2005
Torque: Savage Roads (Крутящий Момент)	Руссобит-М/GFI	Racing	II квартал 2005

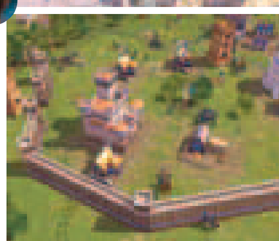
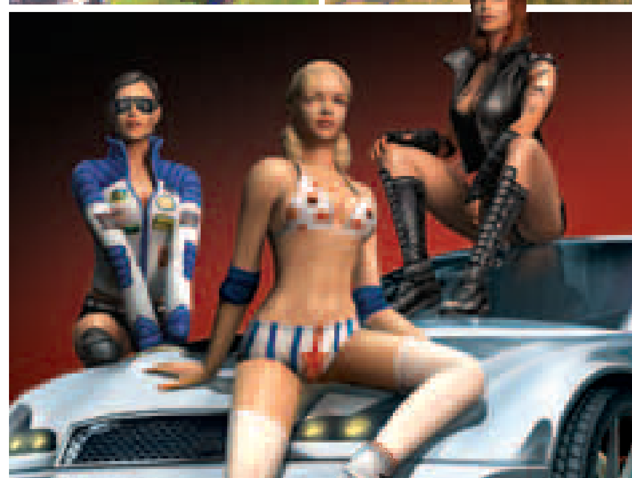
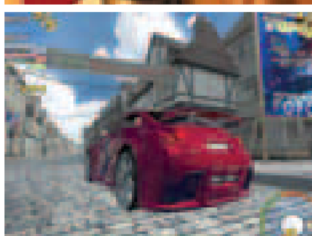
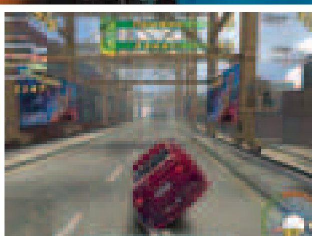
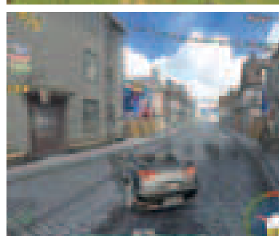
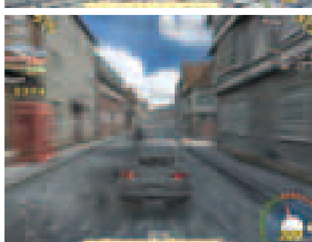
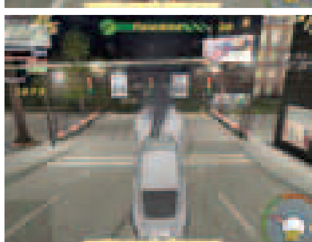
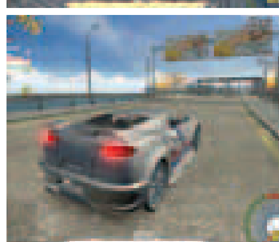
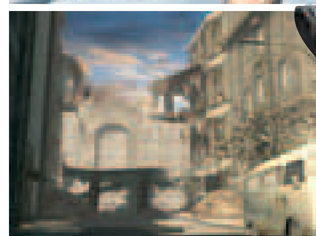
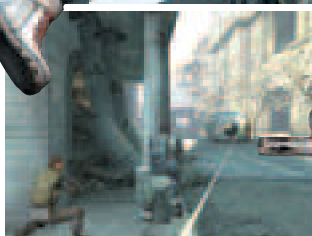
РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

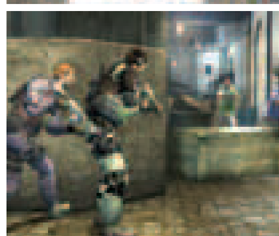
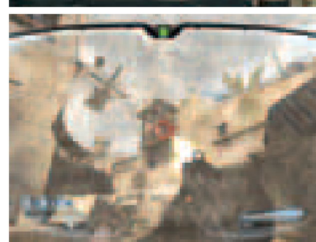
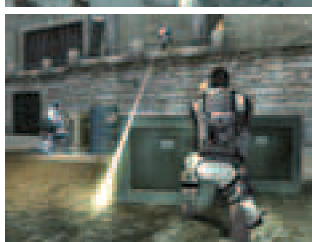
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Boiling Point: Road to Hell (Xenus Точка кипения)	Deep Shadows	Руссобит-М	Shooter	Май 2005
East Front (Восточный Фронт)	Burut Creative Team	Руссобит-М/GFI	Shooter	II квартал 2005
Lada Racing Club	Geleos	Не объявлен	Racing	III квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	Akella	Akella	RPG	I квартал 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	II квартал 2005
Parkan 2	Никита	1С	Strategy	2005
Postal 2: Штопор Жжот	Пепелац Продакшенз	Akella	Action	I квартал 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1С	Simulation	2005
Sparta (Спарта)	Burut Creative Team	Руссобит-М	Strategy	2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Блицкриг II	Nival Interactive	1С	Strategy	III квартал 2005
Бой с Тенью	Akella	Akella	Action	17 марта 2005
Велиан	Madia Entertainment	Бука	Shooter	II квартал 2005
Волкодав: Кровное братство	Primal Software	Akella	Action/RPG	2005
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2005
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2005
Казаки 2: Наполеоновские войны	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Апрель 2005
Корсары 3	Akella	1С	Action	2005
Красная акула 2 (Red Shark 2)	НВМ	IDDK Group	Simulation	I квартал 2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1С	Adventure/RPG	II квартал 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	II квартал 2005
Москва на колесах	НВМ	Бука	Racing	II квартал 2005
Капитан Блад	Akella	Akella	Action	2005
Периметр: Завет императора	KD LAB	1С	Strategy	II квартал 2005
Пограничье	Сатурн Плюс	1С	RPG	2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	II квартал 2005
Транспортная империя	LifeTime Studios	Бука	Strategy	II квартал 2005

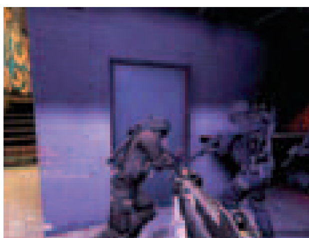
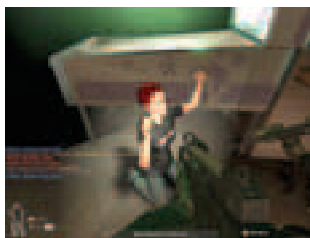
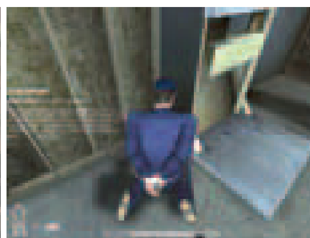
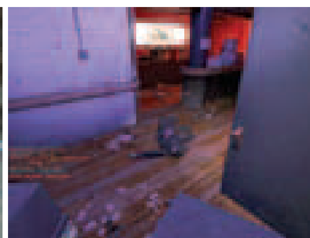




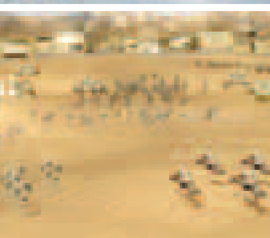




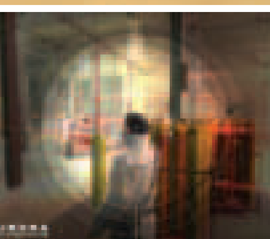

    



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!







Brothers in Arms: Road to Hill 30 40

Doom 3: Resurrection of Evil 46

SWAT 4 48

Empire Earth 2 52

Star Wars: Empire at War 56

Rise & Fall: Civilizations at War 58

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown 60

Aurora Watching: Gorky Zero 64

Supreme Ruler 2010 68

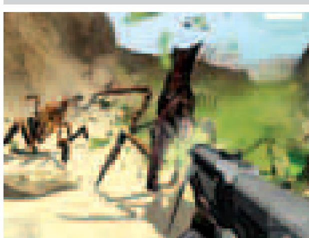
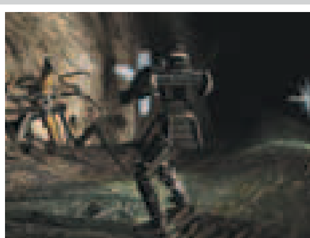
Адреналин-шоу 74

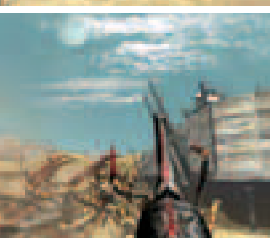
Starship Troopers 78

Toon Army 82

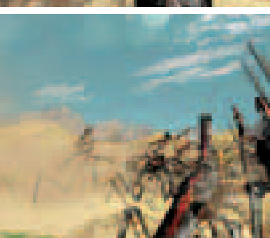
Ликвидатор 84

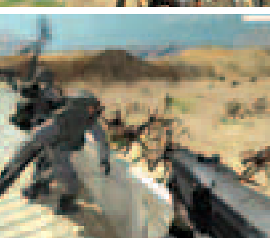
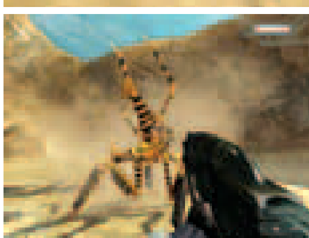
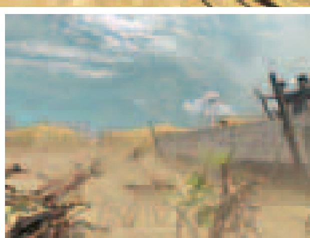
LEGO Star Wars 86







СПИМ СПОКОЙНО

Собственно, в этот раз мне даже нечего сказать. Посмотри на оглавление раздела, и ты сам все поймешь. В ближайшие месяцев шесть-семь мы можем быть спокойны: хорошие игры будут появляться, и их будет достаточно много. Конечно, очень многие игры – это сиквелы хорошо известных тебе проектов, но это отнюдь не умаляет их будущих заслуг, правда? Но для начала – ***Brothers in Arms***. Несмотря на то, что мы, честно говоря, утомились от игр про Вторую мировую, эта обещает быть чем-то особенным. Во-первых, нам обещают самую достоверную игру про WWII. Разработчики очень плотно контактируют с историками и живыми участниками этой войны. А во-вторых, нам обещают крайне продвинутую и одновременно простую систему управления отрядом. В наши руки попала демо-версия игры – нам понравилось.

SWAT 4 придется по душе тем, кто устал от тупой стрельбы и хочет грамотной, тактически продуманной симуляции работы этого известного подразделения. В SWAT 4 тебе придется дважды подумать, прежде чем выстрелить – последствия могут оказаться весьма плачевными. Мы убедились в этом, посмотрев бета-версию игры.

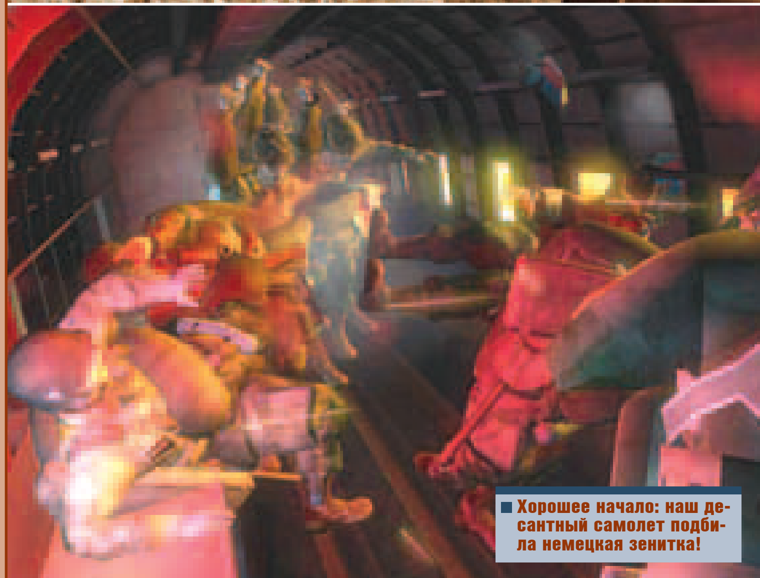
Doom 3: Resurrection of Evil – продолжение серии Doom. К сожалению, к ***Hell on Earth*** игра не будет иметь решительно никакого отношения. Возможно, разработчики побоялись реализовывать войну с нечистью на просторах родной планеты. Вместо этого – невразумительная история об инопланетных развалинах. Получится ли у них хорошо? Об этом мы надеемся узнать в текущем году.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

ДРУЗЬЯ, ПРЕКРАСЕН НАШ СОЮЗ



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
UbiSoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.brothersinarms-game.com
ДАТА ВЫХОДА
2005 год



Хорошее начало: наш десантный самолет подбила немецкая зенитка!



В основном режиме стрельбы на экране нет никакого прицела. Придется приставлять оружие к плечу.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Мы уже рассказывали тебе о *Brothers in Arms* – амбициозном шутере от Gearbox по мотивам событий Второй мировой. Ты уже знаешь в общих чертах о планах разработчиков и основных фишках, которые, по замыслу, должны заставить нас намертво прикипеть к монитору, не позволяя отвлекаться на посторонние раздражители. Тем не менее, одно дело – сто раз увидеть, а другое – отбить в ходе ожесточенных боев с разработчиками играбельную бета-версию игры и вскрыть ее с особым пристрастием. Ну и сами ребята из Gearbox все это время не молчали, делясь с общественностью новыми сведениями о своей версии военного тактического шутера. Собрав воедино всю доступную информацию и разбавив ее впечатлениями от беты, мы решили, что тебе пора знать *всю* правду о проекте. Жалко только, что ничего скандального в нем откопать не удалось...

Завязка все та же: наш главный герой – сержант Бейкер, командир отделения воздушно-десантных войск США. Причем отделения не простого, а исторического, существовавшего в действительности. Более того, его члены умудрились поучаствовать во всех маломальски значимых боях операции «Оверлорд», так что их история – это история участия США в сражениях в европейском театре военных действий.

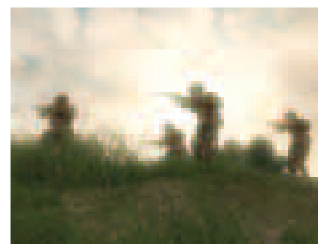
Разработчики в своем стремлении сделать игру, максимально приближенную к реальности, перелопатили кучу архивных документов. Попутно, конечно, опросив очевидцев, чтобы на сто процентов повторить восемь дней жизни отделения, в течение которых мы и будем его командиром. Можешь быть уверен: каждое событие из игры, каждая улочка и каждый разнесенный авиаударом дом существовали в реальной жизни – когда речь заходит об аутентичности, разработчики не знают компромиссов.

НИКАКИХ СКРИПТОВ

Именно в погоне за реалистичностью они и решили создать максимально продвинутый искусственный интеллект, способный самостоятельно, без помощи скриптов, вести приближенные к реальности боевые действия.

Прежде всего, каждый солдат обучен прикрывать своих товарищей, использовать все возможные укрытия, так координировать свой огонь и перезарядку с выстрелами братьев по оружию, чтобы противник не смел высунуть голову из окопов. Но это все мелочи. Главное то, как здешние солдаты используют тактические приемы. И если вся тактика наших парней зависит от способностей командира, то на вражеских отрядах ИИ оттягивается по полной. Немцы старательно используют обходные маневры, грамотно подавляют наши робкие перебежки от укрытия к укрытию ураганным огнем и вообще ведут себя не по-товарищески. И хотя в бета-версии как наши, так и немецкие солдаты порою вели себя как полные идиоты, большую часть времени они действительно производили впечатление тренированных солдат, которые выполняют свою кровавую работу. Честное слово, иногда просто приятно послать своих подопечных в атаку и смотреть, как они ведут боевые действия.

СИКВЕЛЫ

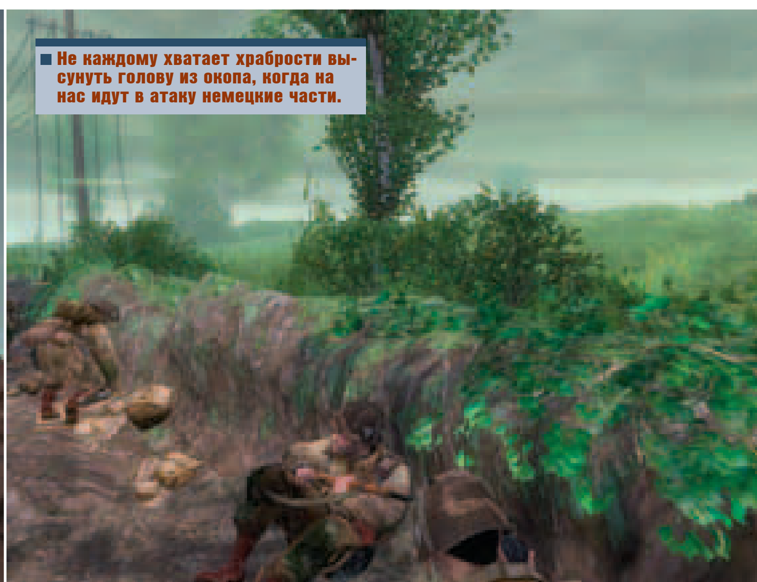


Разработчики уже успели поделиться с общественностью планами относительно будущего серии *Brothers in Arms*: начаты работы над полноценным сиквелом, действие которого будет происходить во время операции Market Garden. Кроме того, возможным развитием серии будет еще ряд игр, каждая из которых будет посвящена участию отряда в основных битвах Второй мировой.

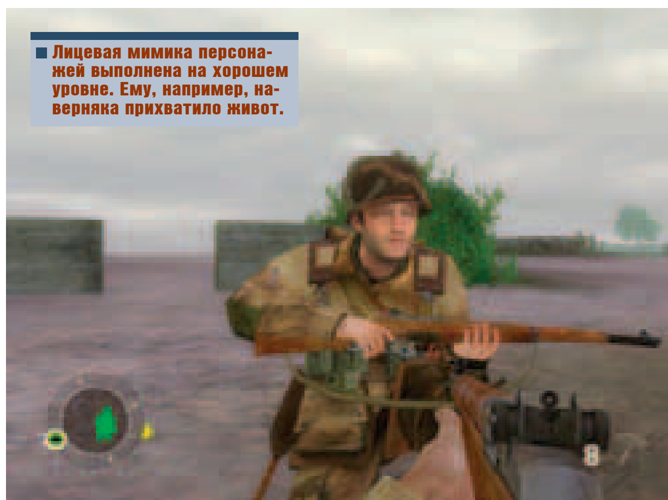
Главное, чему учит игра с первых же минут и заставляет запомнить навсегда: Джону Рембо здесь не место

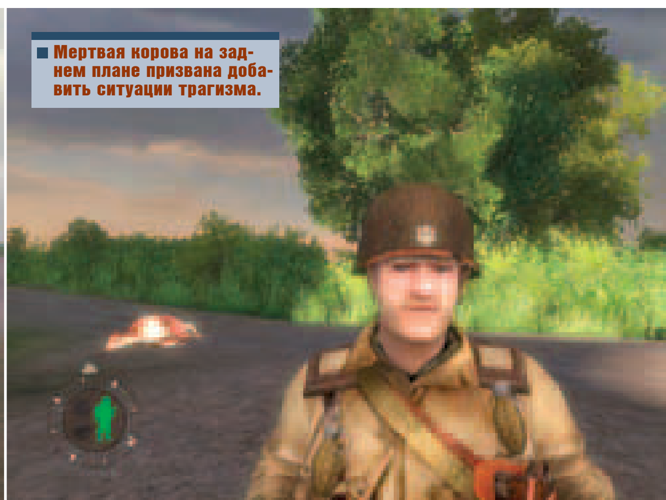


Эй, приятель! Вставай, трибунал проспишь.



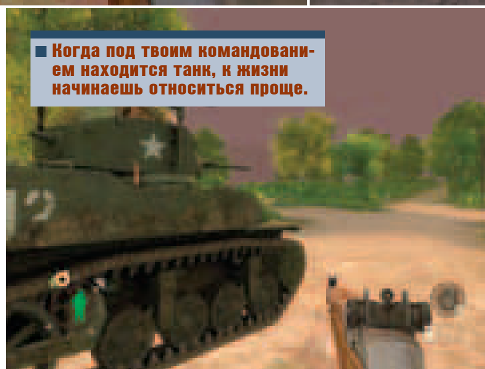
Не каждому хватает храбрости высунуть голову из окопа, когда на нас идут в атаку немецкие части.

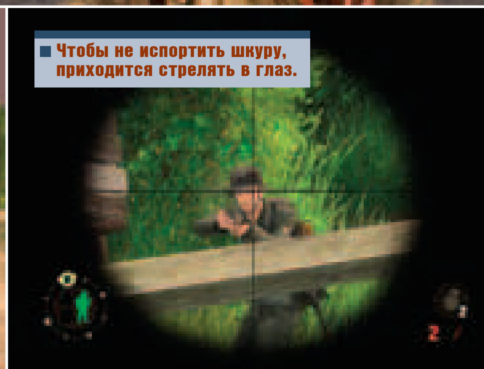

■ Лицевая мимика персонажей выполнена на хорошем уровне. Ему, например, наверняка прихватило живот.


■ Мертвая корова на заднем плане призвана добавить ситуации трагизма.

БРЫЗГИ КРОВИ


■ Говоря о способах погружения игрока в мир игры, нельзя не упомянуть забавную деталь: на экране монитора будет частенько что-нибудь мешаться. В дождь, например, по нему будут стекать капли (количество которых зависит от того, смотрит ли игрок себе под ноги или на небо). А если перед тобой кто-нибудь получит пулю, можешь быть уверен, что твой монитор запачкают брызги крови.


■ Когда под твоим командованием находится танк, к жизни начинаешь относиться проще.

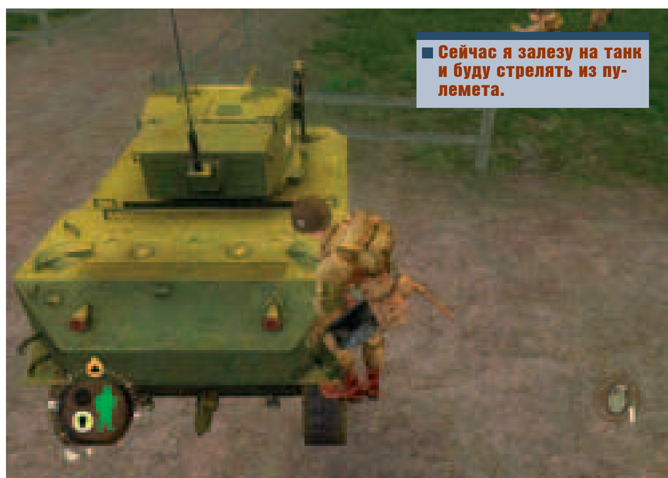

■ Чтобы не испортить шкуру, приходится стрелять в глаз.

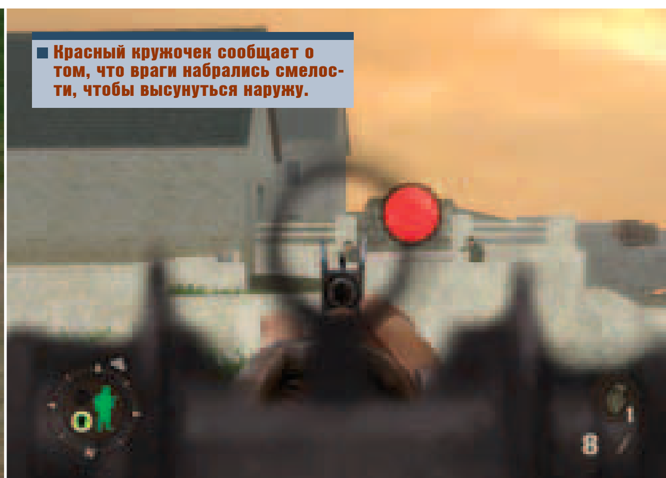
В АТАКУ!!!

Главное, чему учит игра с первых же минут: Джону Рэмбо здесь не место. В одиночку можно вынести отряд, ну максимум два (и то, если подобраться к ним вплотную). Но, столкнувшись с ними на расстоянии, игрок-одиночка почти наверняка будет очень быстро накормлен пулями до смерти. Хотя бы потому, что ему хватает всего лишь нескольких выстрелов, чтобы свалиться без чувств.

Иногда просто приятно послать своих подопечных в атаку и смотреть, как они ведут боевые действия

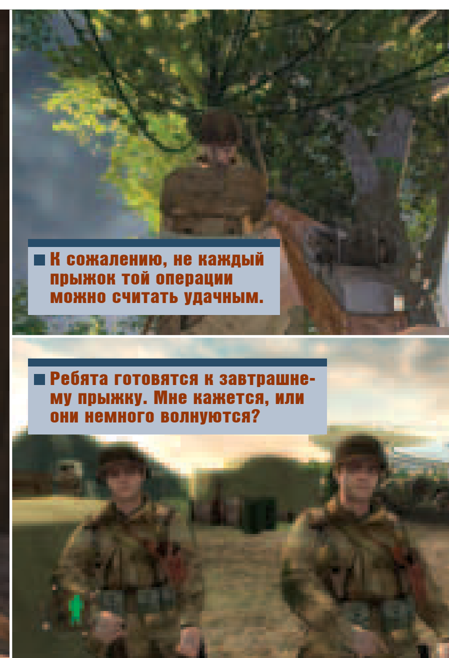
Но в одиночку здесь никто и не просит бегать: у нас в распоряжении целое отделение, для удобства разделенное на две части, каждая из которых оказывает штурмовую или огневую поддержку. Отдавать приказы своим ребятам очень просто: для этого есть две заветные кнопки. Да, да, двумя кнопками мы можем приказать подчиненным подавить огнем позицию противника, пойти на него в атаку, передвинуться в определенную точку местности, собраться вокруг командира и совершить еще ряд необходимых в бою действий. Кроме того, в любой момент мы можем вызвать своего рода тактическую камеру, представляющую собой обзор уровня с высоты птичьего полета с обозначенными позициями своих


■ Сейчас я залезу на танк и буду стрелять из пулемета.


■ Красный кружочек сообщает о том, что враги набрались смелости, чтобы высунуться наружу.



Сэр, нам нужны пятьдесят танков, тридцать бомбардировщиков... как это нет?! Там же целая рота немцев!



К сожалению, не каждый прыжок той операции можно считать удачным.

Ребята готовятся к завтрашнему прыжку. Мне кажется, или они немного волнуются?

солдат, возможными позициями противника и задачами миссии.
Удобство управления – вот чем отличается Brothers in Arms. Удобство и наглядность. Вот, например: в игре есть специальный индикатор, появляющийся над головами врагов, по которым ведут огонь наши солдаты. Индикатор, во-первых, сообщает нам, какой из солдат отделения занят подавлением позиции врага, а во-вторых, информирует игрока о степени «подавленности» неприятеля. Чем она выше, тем реже немцы будут высовываться из-за укрытий и тем менее точными будут их выстрелы.
На компасе отображено местонахождение наших солдат и только что замеченного врага, он же указывает на очередную задачу миссии. При этом нельзя сказать, что компас перегружен информацией или что в ней трудно разобраться. Все просто и наглядно – максимум удобства.

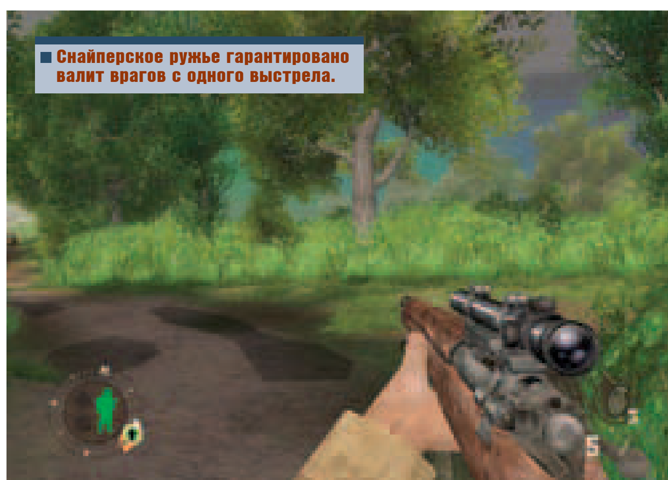
ПАСТОРАЛЬНЫЕ ПЕЙЗАЖИ

Дабы максимально точно передать всю красоту пейзажей Нормандии, разработчики лицензировали Unreal Engine, ощутимо его доработали и добавили честную физику. Итоговый результат действительно впечатляет. Каждый солдат выглядит живым человеком, каждый куст поражает сочной зе-

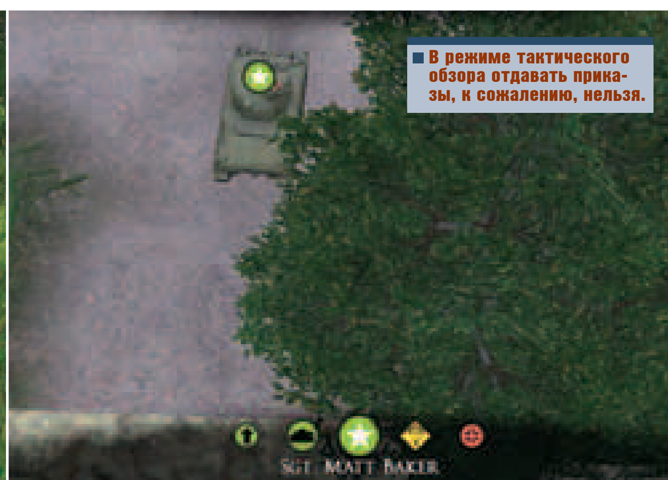
СОЛДАТЫ САМИ ПО СЕБЕ

Очень радует, что нашим подчиненным не требуется ежесекундно уделять внимание. Они неплохо ориентируются в ситуации, выбирая то действие, которое, по их мнению, будет наиболее подходящим. Завидев врага, однополчане незамедлительно открывают по нему огонь на подавление, а добежав до очередной назначенной нами точки, они мигом начинают использовать окружающее их пространство в качестве укрытия. Это действительно настоящие десантники, а не юниты из стратегии.





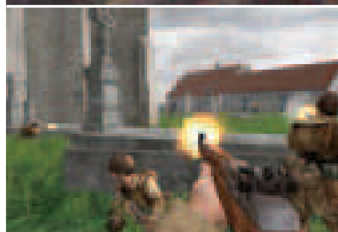
Снайперское ружье гарантированно валит врагов с одного выстрела.

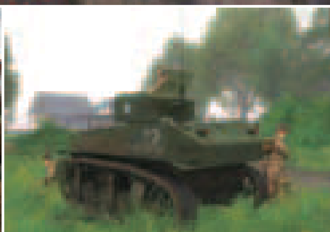


В режиме тактического обзора отдавать приказы, к сожалению, нельзя.

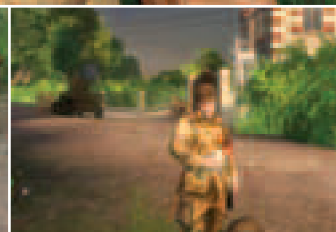

Смерть каждого из твоих подчиненных – настоящая трагедия.


Эти парни и без твоей помощи могут оказать сопротивление врагу.









ленью своей листвы, каждый дом так и кричит на всю округу, что он находится в одном из самых живописных уголков Франции. В общем, налицо новый претендент на звание «самый красивый военный экшен». К сожалению, ряд текстур в нашей версии игры были явно меньшего разрешения, чем остальные, но будем надеяться, что к релизу разработчики заменят их аналогами с более высоким разрешением.

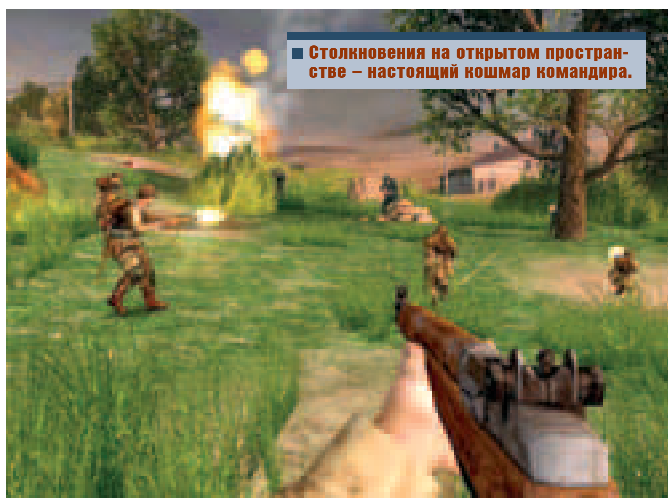
Очень качественно выполнен звук – таких басовитых выстрелов оружия времен Второй мировой я еще не слышал. Не отстают и звуки взрывов, шагов и позвякивание солдатского обмундирования. Мои уши ждут полной версии.

В целом, на данный момент игра выглядит очень заманчиво. Если разработчики не умудрятся угробить все свои благие начинания, нас ждет отменный тактический шутер, наделенный захватывающим игровым процессом и отличной графикой, который заставит нас опять полюбить ствол M1 Garand у себя в руках и мягкий стрекот MG-42 из разрушенного бомбой дома напротив.

КАЖДОМУ ПО ОТРЯДУ

Оригинальное решение принято разработчиками при разработке многопользовательского режима *Brothers in Arms*. Теперь игроки больше не будут одинокими воинами: каждый из них получит под командование отделение солдат, управляемых AI. По словам тех, кто уже успел попробовать эту занятную находку Gearbox на вкус, теперь выигрывают уже не обладатели наиболее высокой скорости реакции: нынче в почете умение грамотно управлять отрядом и использовать хотя бы самую примитивную, но тактику.

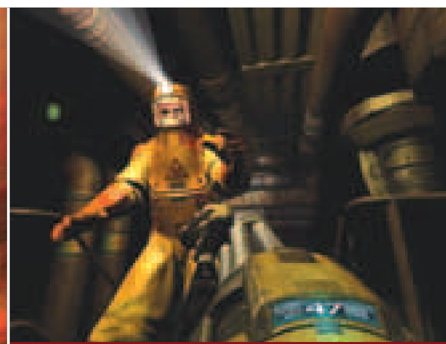



Столкновения на открытом пространстве – настоящий кошмар командира.


И еще один город взят под контроль союзников.



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Оказывается, защитный костюм не такой уж и защитный. По крайней мере после смерти.



Одна из новых тварей – импообразный Vulgar. Во всей красе. Редкостный мерзавец.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РАЗРАБОТЧИК	Nerve Software / Id Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	На данный момент отсутствует
ДАТА ВЫХОДА	2005 год

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

ЕЩЕ ОДНА ПОРЦИЯ АДА

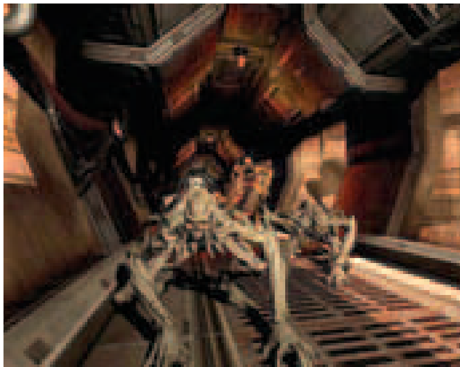
Ну скажи мне, что *Doom 3* не был бомбой. Что он не продался сумасшедшими тиражами. Что толпы восторженных поклонниц не бросались на шею дяде Кармаку. Ладно, ладно, это я уже заврался. Так или иначе, игра имела серьезный коммерческий успех. А где успех – там и попытка заработать дополнительные деньги на старой идее. И, может быть, даже порадовать нас, скромных игроков, очень и очень неплохим продолжением известной игры.

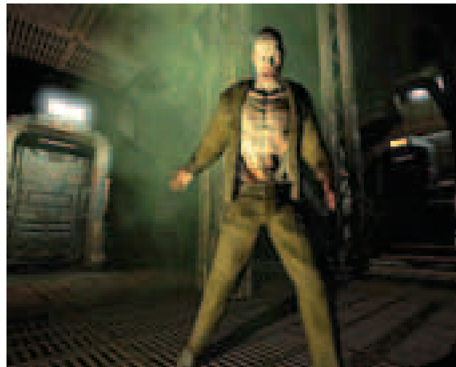
И вот – долгожданный анонс: грешники, трепещите, ибо придет по ваши души ***Doom 3: Resurrection of Evil*** и заберет вас с собой в Ад. Так, с официальной частью закончили, теперь непосредственно по делу. Разработкой аддона занимается уже не **id Software**, а **Nerve Software**, в свое время засветившаяся созданием очень и очень сильного многопользовательского режима для ***Return to Castle Wolfenstein***. На мой взгляд, дополнению это пойдет только на пользу: руки у Nerve растут откуда надо, так что довести однопользовательский режим оригинальной Doom 3 до ума им большого труда не составит.

Приятным нововведением, изо всех щелей которого торчат уши Half-Life 2, будет гравитационная пушка

АДСКАЯ МЕСТЬ

После всех героических поступков десантника из Doom 3 отправили на пенсию (кому он нужен с трясущимися руками и седыми волосами?). Наш новый герой – полевой инженер, участвующий в повторной экспедиции на Марс. Как оказалось, после известных событий на марсианской исследовательской станции UAC (корпорация, за эти самые события ответственная) успешно замяла инцидент, а базу законсервировала. Однако уже через несколько лет орбитальные сканеры начали в один голос орать, что на одном из объектов древней цивилизации (до которой UAC не стала докапываться, считая его пустым) начали происходить какие-то плохие вещи. А плохие вещи на Марсе – это плохие новости для всего человечества, так что на базу в скором порядке была снаряжена экспедиция. В самом начале раскопок наш герой находит какой-то там артефакт. Не в силах противостоять желанию потрогать его за выступающие части, парень открывает портал в Ад. Здравствуйте, орды демонов, до свидания, спокойная жизнь. Нам снова предстоит поработать.





ДРОБОВИК, АРТЕФАКТ И ГРАВИТАЦИЯ

Изменений в игровом процессе, конечно, не будет. А вот новые виды оружия намечаются. На первое у нас – старая добрая двустволка из ***Doom 2***, которая в игре будет в качестве раритета из далекого XX века. К счастью, с тех пор не изменился калибр патронов – боеприпасы к стандартному дробовику подойдут и двустволке.

Приятным нововведением, из всех щелей которого торчат уши ***Half-Life 2***, будет гравитационная пушка, по легенде предназначенная для инженерно-погрузочных работ. Мы же ее будем применять в собственных корыстных целях. Все стандартно: кидаемся бочками, строительным мусором и даже (о да!) мелкими монстрами. Вот это будет весело. Не знаю, как разработчики смогут поддерживать мрачную атмосферу игры, если в ней можно будет подхватить отчаянно рычащего монтра и закинуть его на антресоли. Ну и конечно, при должной сноровке мы сможем ловить в воздухе ракеты и огненные шары, чтобы кидать их в сторону отправителя.

Третья пушка – тот самый артефакт, который герой нашел в начале игры. После убийства одного из трех особо опасных монстров, высланных на поиски этого артефакта, железка впитает его силы, предоставив нам, таким образом, возможность замедлять время, входить в состояние берсерка и даже получать временное бессмертие.

ЗУБЫ НА ШЕЕ

Как водится, за каждым углом нас будут подстерегать новые монстры. Среди них – новые типы зомби, модифицированные версии импов, полноценные Lost Souls – рогатые летающие черепа из оригинального ***Doom***, а также еще несколько видов брызгающих слюной и дурно пахнущих выходцев из Ада. Обязательно будут боссы, чтобы игрок не скучал, ну а под конец нас ждет сам доктор Бетругер, главный зачинщик неприятностей из Doom 3, в этот раз тоже активно строящий козни всему живому.

За графику беспокоиться просто глупо: движок, который стоил Кармаку и компании их жалких душ, все так же хорошо выглядит.

Пока что новая игра смотрится достаточно привлекательно, теша нас надеждой, что она избежит недостатков оригинального Doom 3 и доставит желанные часы адского удовольствия.

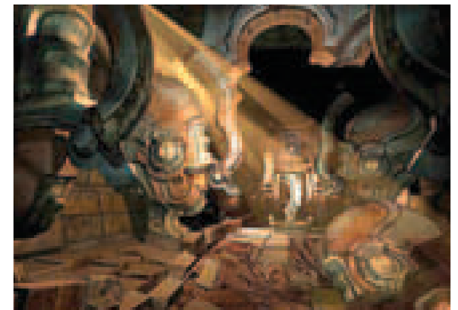
ЖЕЛЕЗНЫЕ NERVЫ

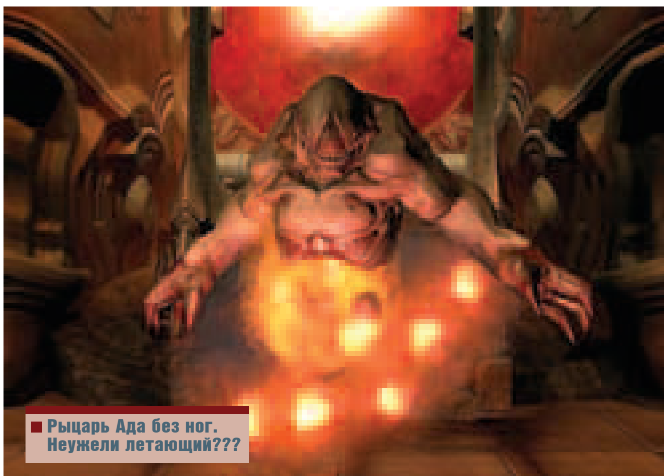


Опыт работы с движком от id Software у Nerve Software уже есть: именно из-под ее пера вышел многопользовательский режим *Return to Castle Wolfenstein*, умудрившийся намного пережить однопользовательский. Будем надеяться, что Nerve сможет применить свои таланты на новом для себя деле, и мы получим сингл, не уступающий по качеству их прошлой работе.

ЛЮБИТЕЛЯМ ДРЕВНОСТЕЙ

По отзывам игроков в оригинальный *Doom 3*, веселее всего им было отстреливать монстров на уровнях, представлявших собой места раскопок величественных храмов древней марсианской цивилизации. Разработчики учли этот важный момент и решили, что начать новую игру лучше с хорошего: первые несколько уровней гарантированно будут происходить в зловещих развалинах, покрытых потрясающе красивыми барельефами, над которыми уже сейчас каторжными темпами работают художники.





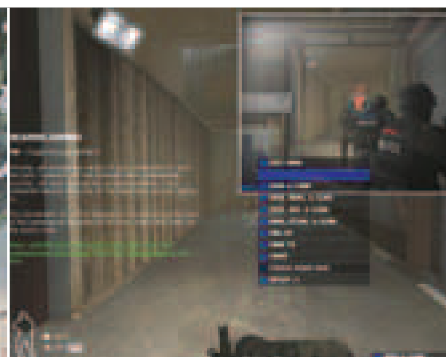
Рыцарь Ада без ног. Неужели летающий???



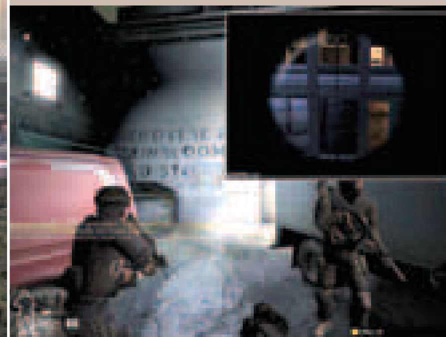
О нет, адские херувимы вновь будут царапать когтями наши мониторы!



Текст: Егор Просвирнин



Использование камеры на шлеме второго отряда.



В правом верхнем углу – картинка с камеры снайпера.

ЖАНР ИГРЫ	Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 24-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.swat4.com
ДАТА ВЫХОДА	5 марта 2005 года

SWAT 4

СТРАНЕ НУЖНЫ ГЕРОИ



«Цирк сумасшедших», – примерно так ветеран *Rainbow Six* охарактеризовал бы действия бойцов команды SWAT. Вместо привычного контрольного в голову эти парни светят в лицо фонариком и кричат: «Оружие на землю, сволочь!». Вместо осколочной гранаты за угол – детский смех, начиненный резиновыми шариками. Об отсутствии сколько-нибудь приличного вооружения уж и говорить не приходится – это само собой разумеется...

«УЛОВКА-22»

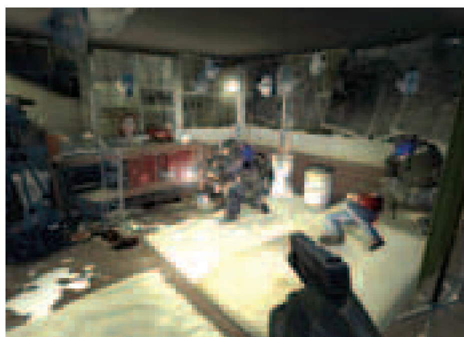
Как всегда, мы первыми на одной шестой части суши потрогали своими дрожащими от возбуждения руками эксклюзивную бета-версию тактического шутера ***SWAT 4*** (единственной вменяемой «тактики» в обозримом будущем) и готовы с удовольствием поведать о своих впечатлениях.

Задачи группы во многом пересекаются с теми, что мы решали, будучи бойцами вымышленной «Радуги»: освобождение заложников, нейтрализация особо опасных уродов, etc. Более того, на взгляд непросвещенного обывателя, обе игры похожи друг на друга как две капли воды, отличаясь лишь графикой, да мелкими деталями интерфейса. На самом деле это не так, ибо в SWAT очень сильно смещены акценты в сторону гуманности: мы более не бескомпромиссные бойцы с террором, мы полицейские. Наша задача – не убить, но задержать. Наша главная заповедь: «Стрелять в подозреваемого лишь в самом крайнем случае». Хладнокровно вырезав всех вооруженных гадов на уровне, мы не выиграем – проиграем. Мы плачем, глядя на строку «неправомерное использование оружия» в статистике. Мы рыдаем, выходя с нелетальными средствами борьбы против бронированных громил с автоматами наперевес. Но иначе нельзя – мы боги Справедливости, которые служат и защищают, а не убивают и калечат. Имеешь ли ты достаточно крепкие нервы, чтобы орать: «Брось пушку!» в лицо вооруженному до зубов экстремисту?

ТОНКИЕ МЕТОДЫ

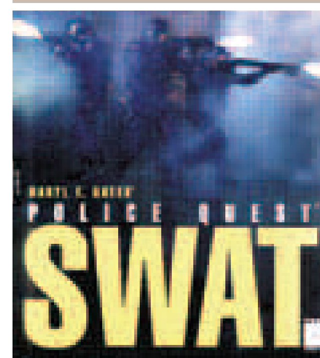
Кроме того, на этот раз никакого предварительного планирования не завезли – сплошной экспромт. «Нет» – планам, «да» – динамике и быстрым решениям в стремительно меняющейся обстановке. Кроме того, под нашим началом всего-навсего пять человек (включая себя, любимого), разделив которых на две команды, ты получишь совсем уж смешные боевые еди-

Закрытые двери можно либо осторожно вскрывать, либо вышибать замок специальным ружьем





ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ



Как ты уже, наверное, заметил, облизываемая здесь игра является аж четвертой в серии. Начало оной положил *Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT*, вышедший в 1995 году и особой славы не снискавший. Затем последовала вторая часть, также встреченная более чем прохладно публикой и критиками. К третьей части сериал все-таки смог превратиться в нечто уже достойное внимания, четвертая, как следует из текста, – просто практически верх совершенства. Пятая же версия, по нашим предварительным оценкам, должна стать, ну, разве что не Мессией.

ницы. Фактически на последних уровнях (а ваш покорный попробовал на зубок все миссии, которые войдут в релиз) противник всегда превосходит нас числом и, нередко, умением, поэтому воевать с ним приходится крайне изощренно. Например, не вламываться в первую попавшуюся дверь с шашкой наголо (закрытые двери можно или осторожно вскрывать, или выбивать замок специальным ружьем с последующим эффектным пинком), а засунуть под нее специальную камеру, которая покажет, что за этой самой дверью творится. Узрев некоторое количество бандитов, следует подумать о дальнейших действиях по их нейтрализации. Например, о броске за дверь гранаты со слезоточивым газом, от которого пострадавшие начинают очень натурально кашлять и давить слезу. Вламывающийся затем спецназ кричит уже привычное про сдачу, поднимая в четыре глотки такой гвалт, что хоть святых выноси. Ему вторят находящиеся в комнате сограждане и согражданки, пытающиеся чего-то там пропищать про «мы мирные люди, не бейте ногами!» Подозреваемым в это время стреляют по ногам – чтобы прекратили ломать героическую комедию и опустились на колени. В этот самый момент на огонек в теремок заглядывает еще один пособник мирового зла, моментально получающий свою свинцовую долю в лобное место. Соратники радуются, а ты кривишься – минус итоговые очки, миссию могут не засчитать.

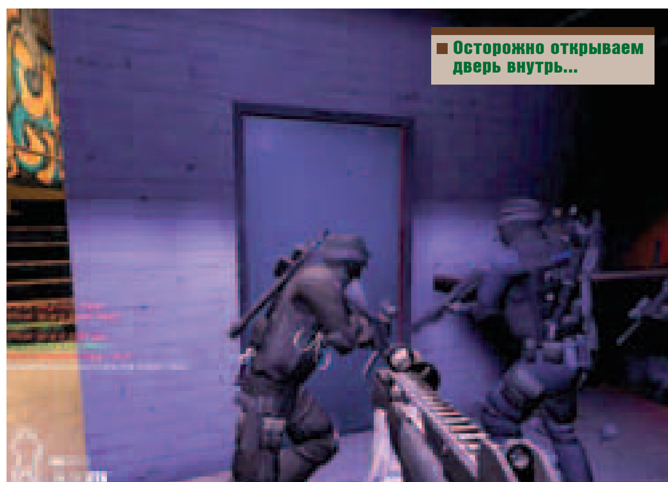
ТАЩИТЬ И НЕ ПУЩАТЬ

Никаких сохранений и загрузок, понятное дело, нет и в помине – не по-мужски это, сейвами пользоваться. Зато в наличии более-менее честная модель повреждений (никто не умрет от попадания в ручку, зато стрелять точно хуже станет, а вот поймав пулю буйной головой, ты тут же отправишься к праотцам) и какая-никакая, но все же ragdoll-физика, доставляющая много радости детишкам зачастую неприличными позами трупов. В списке дополнительно поставляемых опций – снайпер, контролирующий с соседней крыши пару окон штурмуемого тобой здания и с помощью пары нажатых кнопок способный пристрелить пару-тройку особенно зарвавшихся негодяев. Заодно, разделив отряд на две группы и надавив специальную клавишу, ты можешь посмотреть на мир глазами камеры, закрепленной на шлеме бойца. Приказы по традиции отдаются посредством контекстно-ориентированного меню: кликнул на дверь, появилось «открыть – открыть – зачистить, открыть – кинуть гранату –

ИСТОРИЯ SWAT

Подразделение SWAT (Special Weapons And Tactics, «Особое Вооружение и Тактика») было создано в конце 1960-х годов в ответ на серию преступлений с участием снайперов, против которых обычные полицейские были бессильны. Тогда офицер Джон Нельсон предложил молодому инспектору Даррилу Ф. Гейтсу концепцию использования небольших групп высокоорганизованных офицеров, использующих особое вооружение и, ясное дело, тактику. Инспектору концепция понравилась, и работа над созданием отрядов SWAT началась.



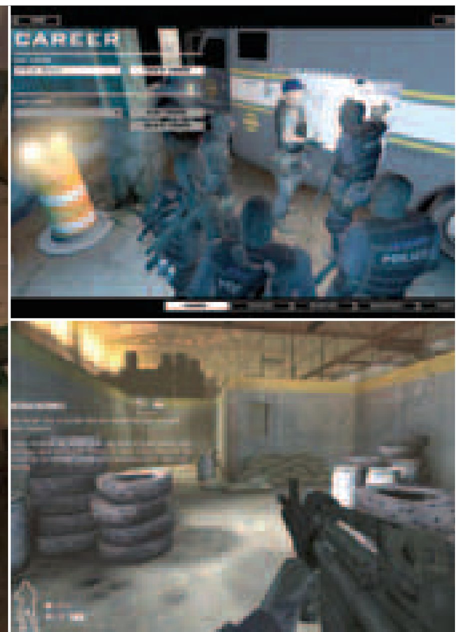


Осторожно открываем дверь внутрь...



Черт! Что случилось? Что случилось?!


Руки за голову! Пикнешь – убьем!



зачистить, etc», кликнул на подозреваемого – «сковать наручниками» и т.п. И так как мы нынче служим в SWAT, то о каждом шаге отряда приходится докладывать – окольцевал ли ты преступника, обнаружили раненого заложника или даже потерял бойца. Доклад – очки, нет очков – нет завершенной миссии. Заодно не забываем подбирать брошенное висельниками оружие: не для продажи, но исключительно улик ради (наверное, довольно забавно смотрится спецназовец, на которого навьючено этак с десяток вражеских «Калашей»).

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИСТОРИИ SWAT

Первые отряды SWAT (15 отрядов по 4 человека) набирались из опытных полицейских офицеров. Подразделения периодически собирались для месячного курса тренировок или же вызывались, когда в них возникала нужда. Назывались они «стационарными командами защиты» и использовались для охраны полицейских участков во время беспорядков. В 1971 году SWAT перевели в Metropolitan Division, в качестве взвода D в дополнение к уже имевшимся там взводам A, B и C. Тогда же и образовалась аббревиатура SWAT.



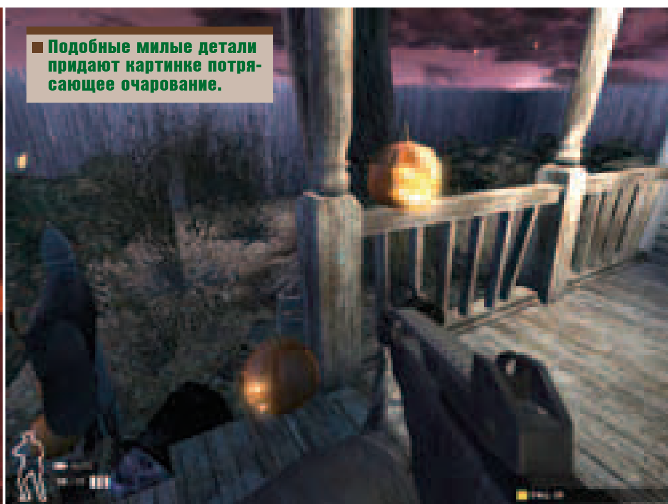
КОМИЛЬФО?

Не последнюю очередь во всем этом светопреставлении играет звук: мы постоянно слушаем радиопереговоры бойцов, напряженно ждем сообщения от снайпера о появлении новых целей, с недовольной миной выслушиваем причитания очередной спасенной души (реализм, что поделать). И, самое главное, SWAT 4 просто роскошно выглядит. Да, большинство источников света статические, но что это за свет! Начиная от чисто «думовского» зловещего туалета, через классические тени от вращающихся вентиляторов и заканчивая предзакатными лучами солнца, пробивающимися сквозь закрытые жалюзи а-ля какой-нибудь ***Splinter Cell***. Очень и очень красиво. На все это еще и от души понавешивали модное gloom-свечение, которого иногда становится даже слишком много. Плюс просто отличные модели, очень качественные текстуры и шикарный bump-mapping. А уж

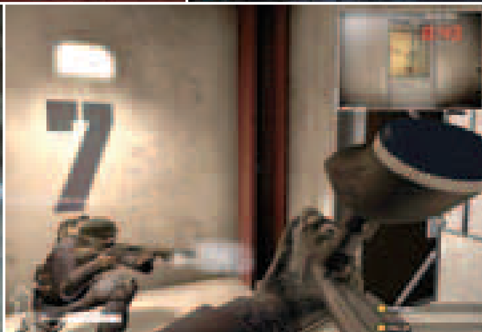




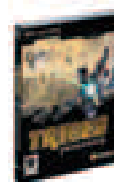

Та самая просовываемая под дверь камера.


Подобные милые детали придают картинке потрясающее очарование.





IRRATIONAL GAMES



Создающая *SWAT 4* команда Irrational Games является разработчиком, к играм такого плана непривычным. Суди сам – кроме этой чудесной тактики, она также разработала *Freedom Force*, *Tribes: Vengeance* и совершенно киберпанковский *System Shock 2*. Как им при всем при этом удалось потянуть SWAT, для нас остается загадкой.



передать словами всю красоту комнаты особняка злого маньяка, в которую мы вламываемся, сверкая во все стороны фонариками и вопя привычное про сдачу и разоружение.... В общем, по моему не такому уж скромному мнению, SWAT 4 можно записывать в команду графических лидеров сезона «Весна-2005».

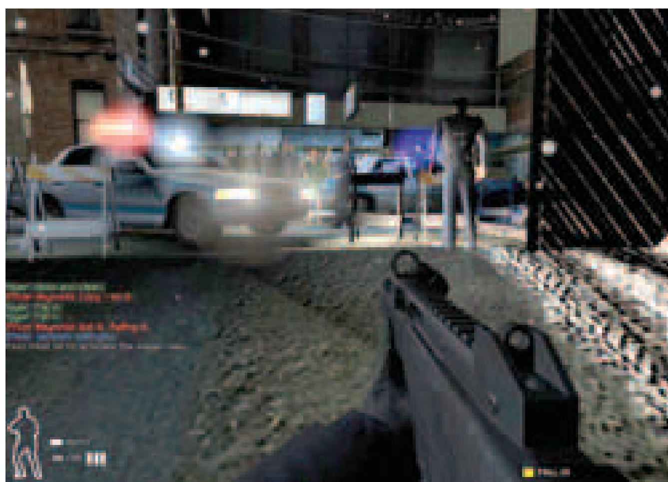
GUNMEN

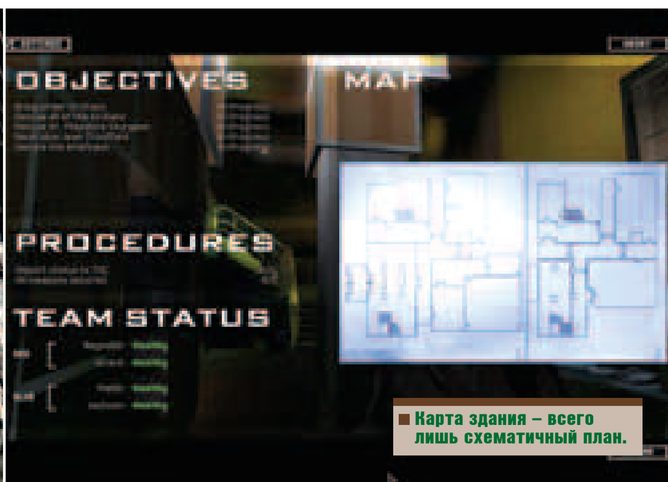
Вниманием остался обойден только вопрос с экипировкой и вооружением. К сожалению, нам не дают выбирать тип бронежилета или каски, по умолчанию всегда всовывая нас в самое тяжелое и громоздкое. Будучи более-менее защищенными, мы волочим ноги как старая пожарная лошадь. Иногда это очень напрягает, и хочется сменить броню на что-нибудь полегче. Выбор основного оружия довольно стандартен, зато вот со спецсредствами не подвели: есть все, от упоминавшихся выше дробовика для вышибания замков и гранаты, начиненной резиновыми шариками, до пистолетов-шокеров, коими положено тыкать во врага до полного его раскаяния в содеянном.

В общем и целом, по результатам общения с бета-версией проекта я доволен, как обожравшийся кроликов удав, и требую немедленного продолжения. Позвоните в 911 и узнайте: не нужна ли там кому-нибудь помощь?



О каждом шаге отряда приходится докладывать: раньше тебе такого делать точно не приходилось





Карта здания – всего лишь схематичный план.



Текст: Николай Макаров



Разграбление вражескокго города сопровождается, как и положено, пожарами.



Первыми в бой вступают пограничники.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Mad Doc
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.empireearth.com
ДАТА ВЫХОДА	Апрель 2005 года

EMPIRE EARTH 2

ПЕРЕКРАШЕННЫЕ ГРАБЛИ

Stainless Steel Studios в свое время осуществила мечту сотен тысяч игроков, мучавших Ensemble Studios философским вопросом: когда, собственно, в *Age of Empires* появятся танки? С качеством мечты вышла, правда, небольшая промашка, но самые упрямые остались довольны. А продажи *Empire Earth* вдохновили инвесторов на будущие подвиги.

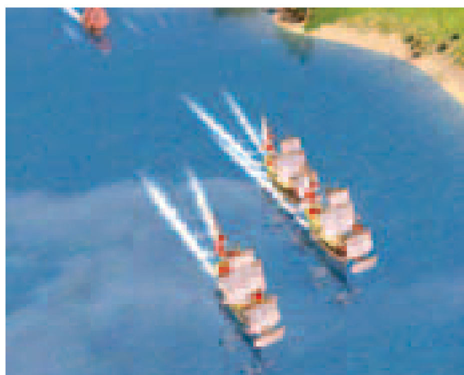
У любой успешной команды разработчиков, прославившейся каким-нибудь проектом, всегда наступает период в жизни, когда у чугунных ворот замка, затерявшегося в горах Франции, скапливаются недовольные кредиторы. Их интересует только одно: когда будет сиквел? Уставшим звездам игростроения приходится запирать на замок винный погреб, распускать по домам женщин и браться за дело. ***Empire Earth 2*** – яркий тому пример. Исключение в этой банальной истории составляет лишь расстановка главных героев в сценарии. Длительный запой сотрудников Stainsless Steel был прерван не кредиторами, а переходом прав на бренд Empire Earth в руки **Vivendi Universal Games**, где, как известно, к бизнесу относятся прагматично. В кратчайшие сроки был сляпан аддон – ***The Art of Conquest.*** Разработчиком выступила студия **Mad Doc**, сотрудники которой мотали долговой срок за ***Jane's Attack Squadron***. Союз водопроводчиков и производителя ширпотреба удался на славу. Даже возмущение критиков, разгромивших The Art of Conquest как последнюю халтуру, не сломило волю творческого дуэта к победе: на подходе Empire Earth 2.



Местами перечисление особенностей предстоящей игры чем-то до боли напоминает The Art of Conquest

А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?

С продолжением у разработчиков возникли трудности еще на этапе сочинения первого пресс-релиза. Вряд ли тебе удастся выяснить, чего же ждать от второй части. Местами перечисление особенностей предстоящей игры чем-то до боли напоминает The Art of Conquest: три кампании, 14 рас, новые уникальные юниты и герои... Если бы не российский издатель, пригласивший нас пощупать за мягкие места бета-версию, мы не знали бы, что и писать. Конвейерная сборка – не лучшее средство для возбуждения воображения, особенно если имелись неприятные прецеденты. Хотелось надеяться, что у Empire Earth 2, в отличие от лубочного предка, появится хотя бы конкурентоспособная графическая оболочка. Скриншоты, предусмотрительно отснятые в офисе Mad Doc «с высоты птичьего



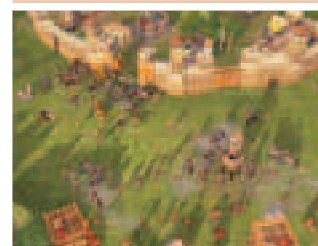


полета», еще внушали какую-то уверенность в завтрашнем дне, но одного взгляда с обычной игровой перспективы достаточно. С такой графикой на подиум лучших стратегий 2005 года игре не подняться.
Кажется довольно странным, что авторы просто без ума от проделок камеры, умеющей заглядывать юнитам в глаза. С таким качеством картинки камере рекомендуется уменьшать свободу действий до барьера, за которым начинается путешествие в мир полутора полигонов на модель. Но, видимо, это никого не смущает. В режиме максимального приближения играть все равно невозможно, а ценность его с эстетической точки зрения ничтожна мала. Конечно же, если ты вдруг не располагаешь вычислительными мощностями трехлетней давности. В этом случае население страны, состоящее из квадратов, может показаться авангардом технического прогресса. Нужно при этом заметить, что наблюдаемое нами качество анимации, равно как и качество спецэффектов, относится ближе к непосредственному началу века.

ЧТО ПОЧЕМ

Надо согласиться, что зрение наше иногда нас подводит. Уж если выбирать, то только сердцем. Если многочисленную армию поклонников серии не отпугнул даже приснопамятный аддон, то и унылая графическая оболочка второй серии придется ко двору. С «глобальных» стратегий спрос другой.
Для Mad Doc становится уже традицией делать в игре три кампании. Empire Earth 2 не исключение: Германия, США и почему-то Корея. Скучно. Первая часть хотя бы щеголяла технотриллером о злобных русских, которые в перерывах между игрой на балалайке и распитием водки вынашивали в далекой Сибири планы по уничтожению всего живого, а The Art of Conquest смело могла претендовать на игру с самыми невнятными кампаниями 2002 года.
Не спрашивай меня, что же тут тогда нового. Ровным счетом – ничего, если не считать шаманских заклинаний, вроде «продвинутого ИИ», «нового алгоритма манипулирования рабочей силой» и «расширенных возможностей сетевой игры». По-настоящему заинтересовать может разве что смена времен года да погодные эффекты. Как говорят авторы, капризы погоды самым серьезным образом влияют на геймплей. С этим придется согласиться: в суровую метель на экране вообще ничего не видно.

НАРОД И ПАРТИЯ – ЕДИНЫ!



Новая система разделения труда не только эффективна, но и крайне удобна. Задействовав «глобальный режим» карты, можно всего парой кликов мышью изменить в любом месте игрового пространства соотношение работников добывающей промышленности и традиционного пушечного мяса, что представляет собой истинную ценность, когда враг у ворот и ты чувствуешь, что, возможно, тебе придется туговато.



ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН



Сетевые возможности *Empire Earth 2* впечатляют. Возможно, это именно та игра, за которой ты и твои друзья будете проводить бессонные ночи в групповом кровопролитии. Однако помимо целых девяти способов многопользовательской мясорубки, в кампании будет доступен режим cooperative. В качестве дополнительного стимула нервных окончаний для противника будет реализована система начисления призовых очков за успехи в экономике и военном деле. Теперь, если ты хочешь быть крутым, то просто навешать всем крупных люлей недостаточно.



Размеренная осада прервана контратакой осажденных.



Тысячелетия развития не учат человечество ни чему хорошему.



А забор в верхней части, меж тем, построен на территории другого государства...



ВЗБОЛТАТЬ, НО НЕ СМЕШИВАТЬ

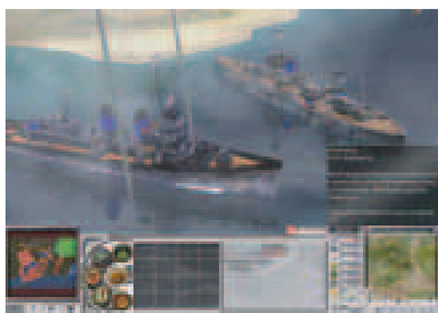
Приятно осознавать, что даже у маркетологов есть капля совести. В Empire Earth 2, помимо официально заявленных возможностей, есть, например, деление государства с помощью границ на города. Идея эта, надо сказать, так же свежа, как обитатели площади трех вокзалов; стоит вспомнить хотя бы ***Kohan***, не говоря уж о ***Rise Of Nations***.

Более серьезные преобразования, если верить обещаниям, должны коснуться системы менеджмента. Тут и расширенный контроль над эффективностью народного хозяйства, и распределение рабочих рук. Представь себе, что больше не придется выдавать персональные подзатыльники ленивым представителям рабочих профессий, отлынивающим от обязанностей лесорубам, шахтерам и фермерам. С помощью незамысловатого интерфейса свободные кадры распределяются по сферам производственной деятельности. Давно бы так.

Организация народного хозяйства не изменяется: балом правит все тот же пресловутый микроменеджмент, устоявшийся более десяти лет назад и логически завершенный в Age of Empires, со сбором основных энергоресурсов и продовольствия. Производственная цепочка также не будет пересматриваться: собрал нужное количество ресурсов – строгай себе инфантерию с пушками в соответствующих заведениях.

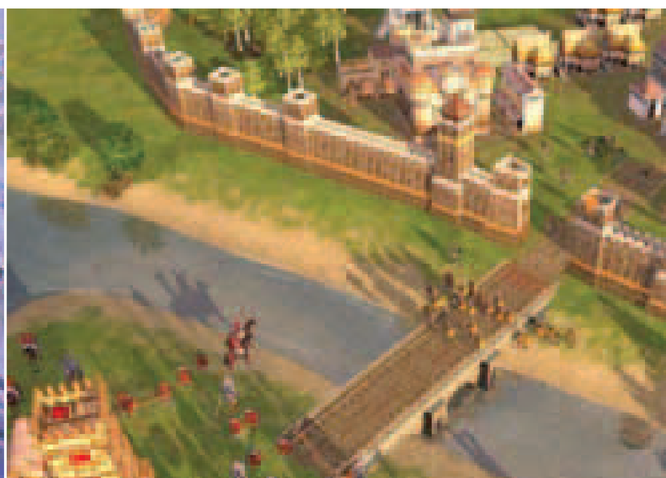
ИЗ ОБЕЗЬЯНЫ – В ЧЕЛОВЕКА

Концепция развития собственной цивилизации осталась в ***Empire Earth 2*** без малейших изменений. Начинаем с палки-копалки, и через рыцарей, повозки и тачанки с «Максимами» добираемся, наконец, до нанотехнологий, роботов и космолетов. Впрочем, придумать что-то новое в человеческой истории вообще вряд ли возможно. Да и, в данном случае, не особенно-то и нужно – ведь Empire Earth 2 все-таки, слава богу, не имеет никакого отношения к фентези, нетрадиционным вариантам развития человечества и прочей ереси.



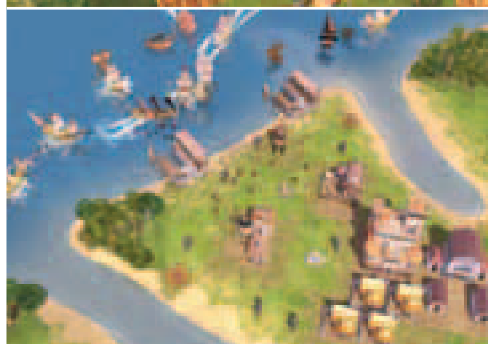


Погодные условия не повод останавливать мясорубку.



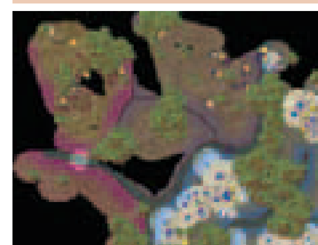

Тени программистам однозначно удались.


С холма на вражеский лагерь открываются замечательные виды. Расчет катапульты в курсе.





ПЛАНЫ ПОЛКОВОДЦЕВ


Empire Earth 2 делает все для того, чтобы твои гениальные полководческие планы не пошли прахом и чтобы твои союзники по мере сил могли тебе помочь. по нажатию кнопки 'Tab' перед тобой появляется 2D-карта, на которой ты буквально рисуешь свой план наступления, а потом отправляешь его союзникам – для максимальной слаженности действий.

Mad Doc уже который год делает одни дополнения, и это заметно. Неспособность разработчиков родить хотя бы одну здравую идею удивляет. Науку вообще решено было упростить. Ранее не блиставшая научная составляющая теперь вообще сократится до минимального научного дерева с одинаковым набором открытий. Разве что для каждой нации предусмотрен какой-то уникальный скилл, но на этом все и заканчивается.

МИЛЛИАРД ШАГОВ

К вящей радости фанатов серии, сквозь толщу безжизненного кожного покрова пробивается нечеткий, но пульс. Это слабые признаки жизни подает искусственный интеллект. Уже в опробованной бета-версии противник мог похвастать острыми зубами, умом и смекалкой. Не сказать, что хитер, но преимуществами каждой нации пользуется умело.

Трудно предположить, хватит ли Empire Earth 2 такого неджентльменского набора, чтобы завоевать сердца новых поклонников. Но свою нишу на рынке игра займет точно. Не делая даже попыток как-то оживить жанр, разработчики идут хорошо протоптанной дорогой конформистов со средним знанием своего нелегкого дела. В наш век глобализации это почти что добродетель!

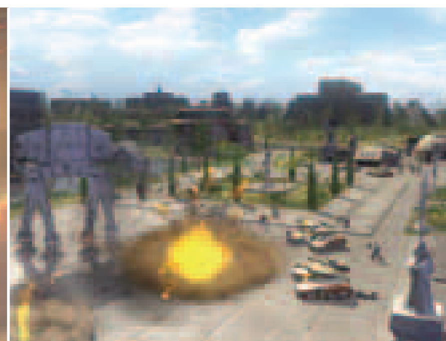
Вот и в Empire Earth 2 кампаний всего-то три штуки: Германия, США и почему-то Корея


Авианосцы и реактивные стребители соседствуют с деревянным комплексом ранего обнаружения.





Текст: Олег Шолохов



Некоторые сцены здорово напоминают *Command & Conquer: Generals.*



С огневой мощью AT-AT может сравниться только их баснословная стоимость.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts
РАЗРАБОТЧИК	Petroglyph
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lucasarts.com/games/swempireatwar
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2005 года

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ – ТЕПЕРЬ И В КОСМОСЕ

«Самое замечательное в нашей игре про «Звездные войны» – это то, что в ней есть... звездные войны». С этим утверждением разработчиков *Star War: Empire at War*, исполненным поистине вселенской мудрости, не поспоришь при всем желании. Действительно, до сих пор в играх по лицензии Star Wars нам если и приходилось что-то такое делать в космосе, то, как правило, очень недолго, и суть всего проекта была вовсе не в этом (исключение составляют разве что космические симуляторы). Теперь же нам, наконец, дадут повоевать и среди. Впрочем, создатели Empire at War обещает далеко не только это.

ПОВСТАНЦЫ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

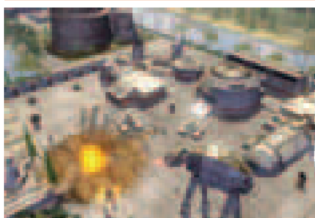
Empire at War повествует о событиях, происходящих в те смутные годы, что отделяют друг от друга третий и четвертый эпизоды киноэпопеи. Хотя в первом приближении это не имеет особого значения, потому что пока весь сюжет (вернее все, что о нем сейчас известно) сводится к тому, что повстанцы воюют с Империей. Или наоборот... В список обязательных для посещения планет входят вечно актуальный Татуин, Дагоба, Хот и Эндор. Вероятно, список еще расширится. Во всяком случае, на это очень хочется надеяться.

Как и положено, большинство планет в Галактике контролирует Империя. В начале игры она обладает явным преимуществом по численности войск и количеству ресурсов. Однако повстанцы тоже не дремлют. Хотя гигантской армии у них нет, зато у них есть повсюду свои люди, законспирированные так глубоко, что и макушки не видать. Это значит, что ни одно имперское телодвижение не останется незамеченным повстанцами.

НАД ПОВЕРХНОСТЬЮ

Главным нашим занятием в Empire at War будет борьба за контроль над планетами. Особенность проекта в том, что борьба эта идет и на земле, и в космосе. Типичный сценарий развития событий выглядит примерно так. Наши бравые кораблики прилетают на орбиту и начинают выбивать дух из тех, кто там до

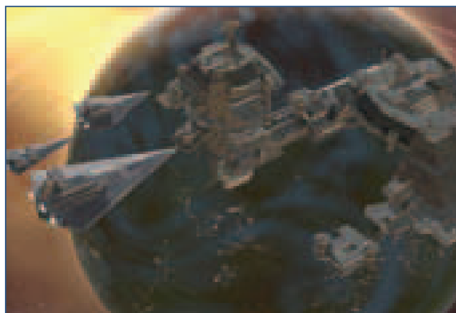
БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ



Разработчики уже пообещали, что акцент в *Empire at War* будет сделан на одиночной кампании. Сетевая игра планируется, но еще совершенно неясно, в каком виде. Пока известно лишь о скромном «мясном» режиме для 8 игроков.

Empire at War рискует стать самой успешной, если не первой успешной, стратегией во вселенной Star Wars





них ошивался. Как только мы получаем контроль над космическим пространством, можно строить орбитальную базу. Таким образом, мы получаем возможность производить корабли прямо на месте. Нужно это для того, чтобы отбиваться от непрошеных гостей, а также, чтобы через какое-то время отправить новенькие истребители и бомбардировщики на другие, еще не завоеванные планеты.

Предположительно, космические бои займут не более половины игрового времени. По этой причине разработчики не собираются делать их такими же навороченными как в хрестоматийной ***Homeworld***, хотя простор для маневра у нас все равно будет. Например, как это сейчас модно, большие корабли необязательно сразу пытаться уничтожить. Сначала их можно обезвредить, выведя из строя их системы вооружений или двигатели.

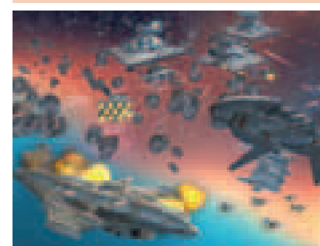
И НА ПОВЕРХНОСТИ

Когда улягутся страсти в космосе, можно будет строить и наземные базы. Тут мы имеем право ожидать реализации всех лучших идей, до которых дошла современная научно-стратегическая мысль. Дополнительную пикантность происходящему на поверхности планет придает то, что наземная и космическая армии имеют возможность взаимодействовать друг с другом. Никто не мешает нам в особо ответственные моменты организовать бомбардировку вражеских объектов с орбиты. Или, например, уничтожить пушки противника, обстреливающие наших космических друзей.

Особый акцент разработчики делают на том, что все уцелевшие в боях юниты будут переходить из миссии в миссию. С одной стороны, это означает, что ни одна ресурсинка, потраченная на строительство гигантского AT-AT, не будет выброшена на ветер. С другой – это вынудит нас куда бережнее относиться к своим юнитам. Даже если для разгрома противника осталось нанести ему последний сокрушительный удар, стоит десять раз подумать, отправлять ли в бой лучшие силы. Ведь многие дорогущие юниты наверняка не вернутся из боя, а они нам еще понадобятся в будущем. Создатели игры полагают, что в Empire at War очень действенной должна стать именно тактика партизанской войны.

Планов, короче, громадье. И если учесть, что работают над игрой далеко не новички, можно предположить, что большинству из этих планов таки суждено воплотиться в жизнь. И тогда Empire at War рискует стать самой (если не сказать первой) успешной стратегией во вселенной Star Wars.

ДВИГАТЕЛЬ RTS'А



Empire at War **создается на собственном движке – *Alamo*. Его создатели в свое время заставили выглядеть *Command & Conquer: Generals* так, как игра в итоге и выглядела. А это серьезный повод для оптимизма. Смущает пока только то, что космос на скриншотах выглядит куда скромнее, чем роскошные пейзажи на поверхности планет.**

ТЫ ЧЬИХ БУДЕШЬ?

Странно как будто бы, что создание самой главной (надеемся) стратегии по лицензии ***"Star Wars"*** поручили никому неизвестной команде **Petroglyph**. На самом деле неизвестно только название этой студии. Те же, кто в ней трудятся, уже имеют внушительный опыт работы в игровой индустрии. Большая часть сотрудников Petroglyph – выходцы из **Westwood Studios**. Поработав над серией игр ***Command&Conquer***, эти люди прекрасно представляют себе, как должна выглядеть качественная RTS.





На Татуине страсти кипят всегда.



Цветных туманностей не видать. Жаль.


Текст: Егор Просвирнин


На штурм друзья! Сверкнем мечами!


Античные коммунисты идут захватывать почты и телеграфы.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Midway Studios
РАЗРАБОТЧИК	Stainless Steel Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Нет
ДАТА ВЫХОДА	Зима 2005 года



RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

МЯСОКОМБИНАТ «ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИЙ»

T*otal War* – лучшая стратегическая серия на свете (тем, кто не согласен с этим тезисом, мы, увы, ничем помочь уже не в силах). И в 2005 году в последователи *Rome: Total War* годится разве что *Imperial Glory*, которая пока выглядит совсем не так захватывающе, хотя и предлагает нам пушки, пистолеты и морские сражения. Но, чу! Дозорные несут весть о приближении еще одного убийцы вечного Рима – никому доселе неизвестной *Rise and Fall: Civilizations at War* производства Stainless Steel Studios (на совести которой – *Empire Earth*).

МЯСОКОМБИНАТ «ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИЙ»

И что же день грядущий нам готовит? Графику просто неприличного уровня детализации. В отсмотренных нами видео-роликах огромные толпы пехоты бились между собой, а посреди побоища возвышались вавилонскими башнями слоны. Мы, в общем-то, не могли поверить своим глазам, но уязвленные колюще-режущими предметами в какое-нибудь сокровенное место солдаты получали на модельке соответствующего вида раны. Да что там пехота, живущая в бою менее минуты, даже из гигантских слонов торчали попавшие в них стрелы, вызывая в зрителях чувство полнейшего восторга. Плюс просто роскошная анимация (ты бы видел, как они несутся на стены!), спецэффекты «как у взрослых» – сравнивая попадание в строй призывников горящего снаряда в ***Rome:TW*** и ***Rise and Fall***, мы отдадим предпочтение последнему. Ну и конечно всяческие природные катаклизмы в виде заклинаний массового поражения (о них ниже). Ко всему этому прибавь в уме морские сражения, во время которых корабельная артиллерия не используется просто потому, что тогда ее еще не было, а основные поражения наносятся методом тарана вражеского корабля в бок. С вражеской палубы при этом за борт с беззвучными матюгами толпами валится экипаж, а сам корабль трясет так, как будто настал его смертный час – а он и в самом деле настал. Более изобретательные полководцы вместо тарана используют абордаж – это когда древние греки или египтяне, подняв Веселого Роджера, с дикими криками валят на чу-

Героев насчитывается восемь: начиная от Рамзеса Великого и Клеопатры и заканчивая Александром Македонским


Ради таких сцен и делаются игры подобного типа.


Парное мясцо.

жую палубу, словно горох на сито. Вообще, морские сражения будут составлять едва ли не половину игрового времени, поэтому относиться к ним придется более чем серьезно.

ТВЕРДЬ

На земле, впрочем, все не ограничится лишь масштабными военными побоищами меж простыми солдатами. В подчинении игрока есть герои, коих насчитывается ровно восемь штук, начиная от Рамзеса Великого и Клеопатры и заканчивая Александром Македонским, чьи грязные биографические подробности нынче знает едва ли не каждый второй первоклассник. Герои насылают на врагов различные напасти, а также всяческие ураганы, штормы с молниями и громом и тому подобную сверхъестественную ересь, придающую вроде бы серьезной стратегии балаганный оттенок. Это, однако, лишь половина их профессиональных обязанностей. Предоставлять свое тело для наших военных нужд – вот их истинное предназначение. В смысле, одно нажатие кнопки и прилично выглядящая масштабная RTS превращается в чистый экшен от третьего лица... Ты собственноручно рулишь выбранным спасителем отечества, попутно вспоминая лучшие годы, проведенные в разглядывании работающих ягодичных мышц Ларисы Ивановны Крофт... Как известно истории, все попытки скрестить экшен от третьего лица с благородной стратегической кровью заканчивались полнейшим провалом. Посему, то, что в этом плане ждет Rise and Fall, – вопрос до крайности интересный, на который даже наше многоопытное издание не может дать ответ.

Неясности и с глобально-стратегической частью. Пока доподлинно известно, что ты сможешь нанимать разнообразных советников с ремесленниками, которые обязаны помогать процветанию твоего государства. Однако ни общий вид, ни механика глобально-стратегического режима пока не известны.

ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ...

В общем и целом, у Rise and Fall есть громадный потенциал, чтобы заслужить почетное звание «Стратегический идол '2005». Смущают лишь вопросы, касающиеся героических вывертов, и творческая биография SSS, на счету которой, к слову, первая ***Empire Earth***, имеющая в определенных кругах репутацию первостатейного треша.

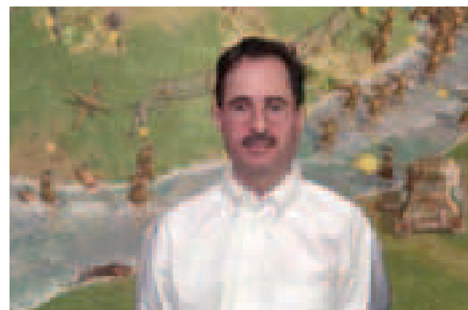
EMPIRE EARTH


До *Fall and Rise Stainless Steel Studios* занималась созданием *Empire Earth*, трехмерной стратегии, ближайшим аналогом которой прописана *Rise of Nations*... Проблема в том, что первая серия этого эпического игрополотна обладала убогой графикой и сюжетом повышенной степени невменяемости. Но продалась, заметим справедливости ради, очень даже неплохим тиражом.



ПРО КОНКУРЕНЦИЮ

Сегодня, когда **Microsoft Games** и **Ensemble** анонсировали третью часть ***Age of Empires***, можно с легкостью предположить, что AoE3 и ***Rise and Fall*** станут в некотором роде конкурентами. А ведь **Stainless Steel Software** и **Ensemble Studios** кое-что объединяет. Точнее не «кое-что», а «кое-кто». Это **Рик Гудман** (Rick Goodman), главный в Stainless Steel, который был также одним из со-учредителей Ensemble Studios много лет назад. Такие вот парадоксы истории...

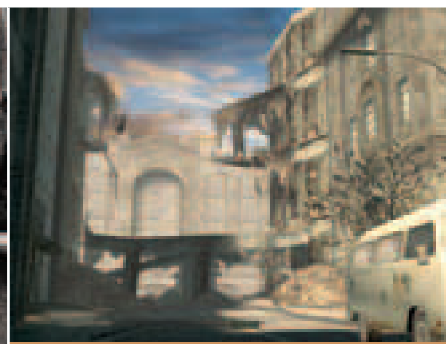



Сейчас слоник плюхнется на бочок и тем, кто рядом, серьезно не поздоровится.


Летучие рыбы! Летучие рыбы!



Текст: Сергей "furunkul" Метелев



Обрати внимание на классную прорисовку обшарпанных дверей машины.



Арабский пейзаж был бы явно неполным без кружащего над ним вертолета.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

ГРУППА ЗАХВАТА НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Red Storm Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.rainbowsixgame.com
ДАТА ВЫХОДА	Лето 2005 года

Здание с засевшими внутри хорошо вооруженными преступниками оцепили полицейские. Снайпер забрался на крышу соседнего дома и контролирует все выходящие на улицу окна. Первая группа спряталась около главного входа. Вторая незаметно подобралась к черному. Третья в самый ответственный момент готова вынырнуть из подвала. Все готовы начать операцию. Внимание, мерзавцы! Сейчас за дело возьмется интернациональная антитеррористическая команда быстрого реагирования «Радуга». Уже можно приступать к маранию подштанников от страха.

ЭТИ РЕБЯТА ВСЕМ ДАДУТ ПРИКУРИТЬ

Rainbow Six беззаботно существует вот уже семь лет. Все его эпизоды выгодно отличаются от остальных FPS о спецназе благодаря крайне высокому уровню реализма, богатству стратегических элементов и неожиданным сюжетным поворотам от популярного американского писателя **Тома Клэнси** (Tom Clancy). Не успеют бойцы элитного международного спецподразделения разобраться с каким-нибудь опасным негодяем, как над миром нависнет новая глобальная угроза. Освобождение заложников для них уже давно превратилось в рутину, так как периодически приходится расхлебывать кое-что посерьезнее. Например, предотвращение распыления в центре города отравляющих веществ или же отчаянный поиск украденных компонентов ядерного оружия. В общем, с этими ребятами ты не соскучишься.

Планируется 16 миссий, за время выполнения которых бойцы исколесят чуть меньше половины континента

ДВОЙНОЙ УДАР

В четвертой части (кстати, до того, как после двоеточия разработчики приписали слово "Lockdown", игра называлась ***Rainbow Six 4***) события стартуют в марте 2009 года. Накаченный мужик средних лет с модными солнцезащитными очками на глазах осматривает только что захваченный химический завод. Знакомься, это **Дерек Мерген** (Derek Mergen) – предводитель очень нехорошей организации Global liberation Front. Вместе с более мелкими террористическими группами, Revolutionary Freedom Army, New World Movement, The Marxist Radical Front и October Resistance, он ратует за освобождение стран третьего мира от гнета американской капита-



Обрати внимание на новую фишку игры: у каждого бойца будут защитные очки.



листической махины. Правительство США и Международный Валютный Фонд должны списать ряду бедных стран все их долги, иначе случится большой биологический ба-да-бум. Смертники пробрались во Францию, Германию, Алжир, ЮАР и ряд других государств и отрапортовали своему боссу о полной боевой готовности. Если что-то пойдет не по сценарию Дерека, то некоторые города попросту взлетят на воздух.
Но и это еще не все! Помня об уникальной способности «Радуги» быстро ликвидировать хорошо охраняемых террористов, негодяи захватили в заложники семью оперативника **Динга Чавеза** (Ding Chavez) и скрылись в неизвестном направлении. Вот и получается, что команде приходится в буквальном смысле разрываться на части. Одни охотятся за похитителями, а другие по привычке сражаются с охраной и обезвреживают очередную бомбу. Всего планируется шестнадцать миссий, за время выполнения которых бойцы с взведенным оружием в руках исколесят чуть меньше половины континента.

СПЕЦНАЗ ГОТОВИТ ХОЛОДНОЕ БЛЮДО МЕСТИ

Заядлые поклонники сериала Rainbow Six обожают покопаться в специальном меню тактического командования. Одно дело довериться подсказкам компьютера и быстренько перейти на поле брани. Совсем другое – самостоятельно спланировать операцию, лично экипировать каждого бойца (начиная с оружия, заканчивая цветом камуфляжа и типом бронежилета) и только после этого претворить намеченный план в жизнь.
К старому вооружению добавится шесть новых видов стрелкового оружия: SA58 – компактный американский клон всемирно известной штурмовой винтовки FN FAL калибра 7.62 миллиметра; PPM1 – российская смена устаревающему Bizon SMG; MP7SD – немцы наконец-то сделали более продвинутый заменитель H&K MP5, снабжен глушителем; MAG7 – южноафриканская вещица сочетает в себе мощь дробовика и компактность пистолета-пулемета; U100MK3 – легкий, но при этом очень мощный автомат, идеально подходит для стрельбы с дальнего расстояния; SR-4CQB – ураганная смесь карабина и дробовика. Из «старичков» заявлены MP5/10, P90TR, MTAR-21, USAS 12 и легкий пулемет M249SPW. Кстати, формированием виртуального арсенала занимается штатный сотрудник **Red Storm Entertainment**, бывший морской пехотинец **Кристиан Аллен** (Christian Allen).

ПЕРВЕНЕЦ

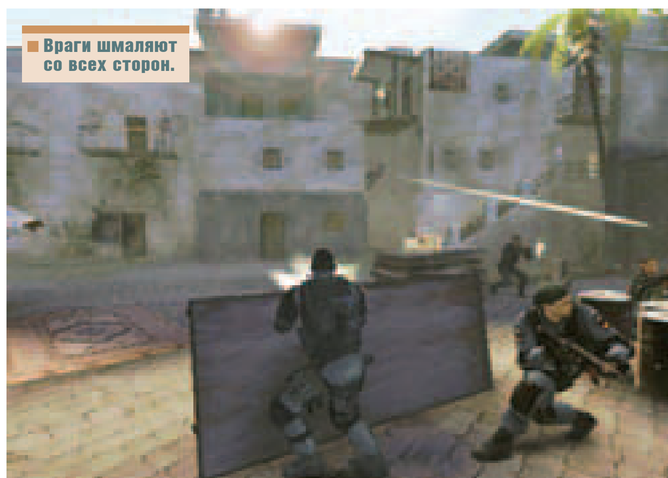


Вышедший летом 1998 года *Rainbow Six* ознаменовал собой рождение нового поджанра – симулятора спецназа. До сих пор не утихли споры о том, к чему больше тяготеет творение Red Storm Entertainment: к тактике или к шутерам от первого лица.
Rainbow Six: Rogue Spear появился осенью 1999 года. Опять уникальная смесь двух жанров, снова отнюдь не совершенный движок собственного изготовления. В плане сюжета игра отметилась проведением львиной доли операций на территории России.

СЛОВА ЗАКОНЧИЛИСЬ

С выходом *Rainbow Six: Lockdown* прервется уникальная традиция разработчиков употреблять в названиях «радужных» продуктов сочетание букв "RS". Суди сам: сначала был *Rainbow Six*, потом *Rainbow Six: Rogue Spear*, затем последовал *Rainbow Six 3: Raven Shield*. Данная магия букв не распространяется на многочисленные аддоны и сборники дополнительных миссий. Их называли, как Бог на душу положит: *Eagle Watch*, *Urban Operations*, *Covert Ops*, *Black Thorn* и *Athena Sword*. Интересно, является ли эта закономерность случайной, или в этом таится какой-то сакральный смысл.





Враги шмаляют со всех сторон.



Укрытие – страшно полезная вещь.



Спецназовец заплетает волосы в африканские косички? Вот это номер!



ИНТЕРНАЦИОНАЛ

Каким-то загадочным образом национальность членов отряда будет влиять на их взаимодействие в боевых условиях. Флаги государств-участниц, делегировавших своих отборных спецназовцев на новый штурм, размещены в левом нижнем углу экрана монитора.

НАЙДИ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

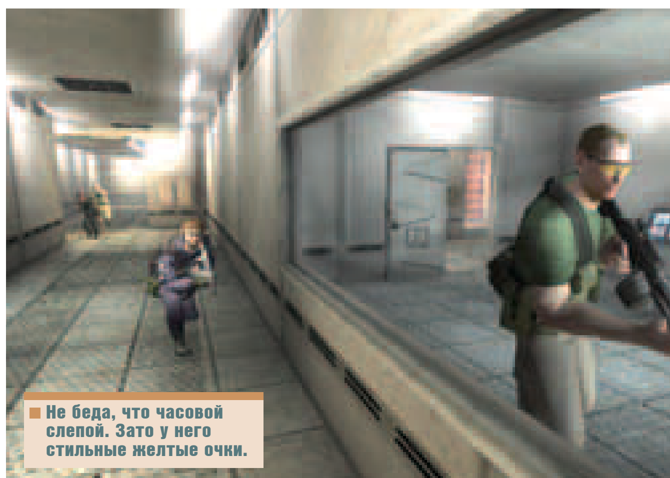
Роман **Тома Клэнси** "Rainbow Six" вышел в 1998 году вслед за игрой. Стоит заметить, что базовую концепцию писатель позаимствовал у разработчиков, но самостоятельно придумал все мелкие детали. Благо, компанию основали на его деньги – почему бы не воспользоваться оригинальной идеей? Разница между игрой и книгой проявляется в мелочах. Например, в книжной «Радуге» среди оперативников нет женщин, а спецназовцы разделены лишь на две крупные мобильные группы.



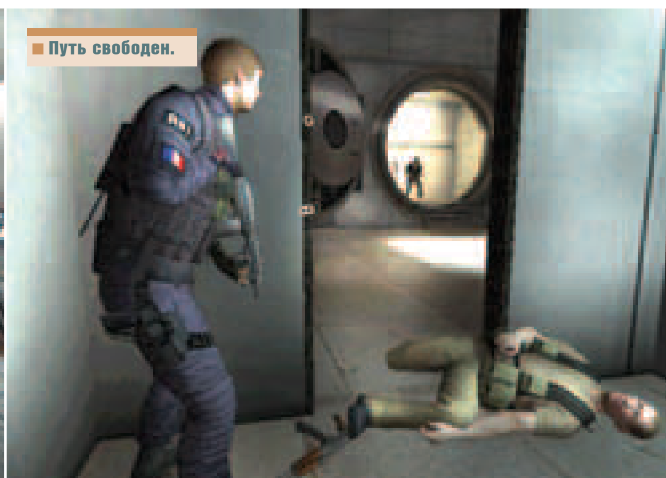
Вдобавок к этому цвета страны нанесены чуть выше локтя на обоих рукавах камуфляжа.

Многим следующая новость может не понравиться, но в ***Lockdown*** придется играть за Динга Чавеза. Не исключено, что в PC-версии нам все-таки позволят по старой доброй традиции переключаться между всеми отправившимися на задание ребятами и девчатами, но на PlayStation 2 данную фишку вырезали под корень. В качестве исключения выступит режим снайпера. В нем тебе предлагают залезть в шкуру лучшего стрелка **Дитера Вебера** (Dieter Weber). Ты обустраиваешь позицию в каком-нибудь укромном месте и внимательно слушаешь по радио команды штурмовиков. Мол, видишь вот это место на втором этаже? В данной комнате двое. Надо убрать их. Ты фиксируешь в оптике оконную раму и через стекло по очереди прошиваешь двоим террористам головы. Далее рапортуешь об исполнении приказа, после чего штурмовики спокойно заходят в «зачищенную» тобой комнату.

Горькую пилюлю одиночества должно подсластить увеличение масштаба боевых операций. В



Не беда, что часовой слепой. Зато у него стильные желтые очки.

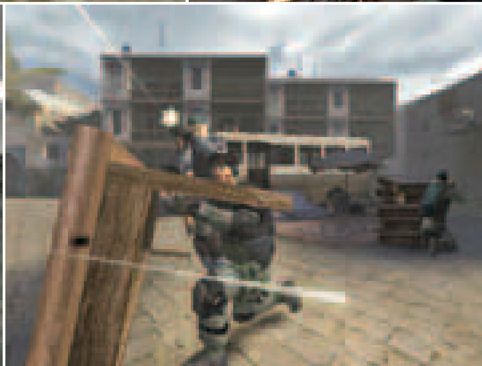


Путь свободен.


Пусть думают, что здесь никого нет.


Вот и поддержка с воздуха прилетела.





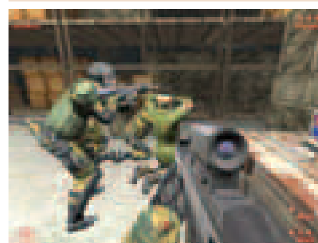
четвертой части сражения происходят не только внутри зданий, но и на улицах. К процессу смертоубийства то и дело подключаются вертолеты. Террористы активно используют «Стингеры» и не стесняются направо и налево разбрасываться осколочными гранатами.

ХИТРОУМНЫЙ ПЛАН

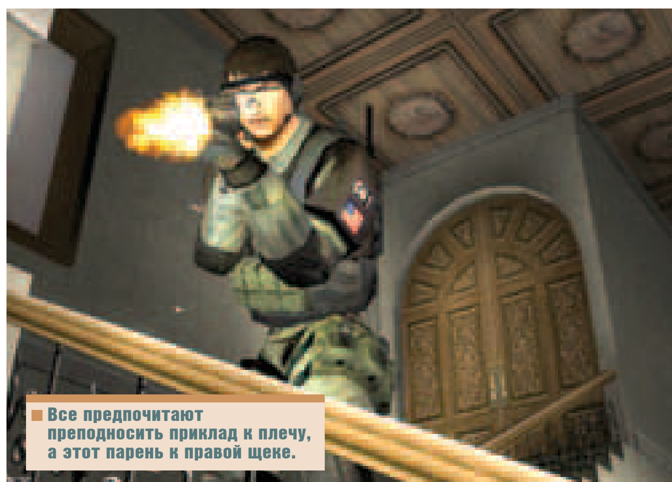
В последнее время **Ubisoft Entertainment** придерживается следующей политики: сначала компания издает свои игры на приставках и лишь спустя несколько месяцев переправляет их исправленные и дополненные версии на персональный компьютер. Так что PC-вариант Lockdown будет разительно отличаться от своего консольного собрата. Разработчики обещают уделить повышенное внимание реалистичности, поднять уровень визуального исполнения, снабдить игру всеми новомодными графическими фишками и ragdoll-физикой. Насколько хорошо пройдет апробация данной военной хитрости, мы сможем узнать после знакомства с ***Tom Clancy's Ghost Recon 2***. На Xbox и второй PlayStation в него режутся с ноября прошлого года, а в наши края предыдущее детище Red Storm Entertainment обещает пожаловать лишь со дня на день.

Террористы активно используют «Стингеры» и не стесняются направо и налево разбрасываться гранатами

БАТЮШКА



Rainbow Six 3: Raven Shield примечателен тем, что его разработкой занимались не американские отцы-основатели, а сотрудники канадской студии Ubisoft Montreal. Наконец-то серия перешла с доморощенного графического ядра на движок Unreal Warfare. Значительно упростилась система командования отрядами, а максимальное число отправляющихся на задание групп сократилось с четырех до трех. Что касается сценария, то на протяжении пятнадцати миссий предстояло бороться с неофашистами.


Все предпочитают преподносить приклад к плечу, а этот парень к правой щеке.

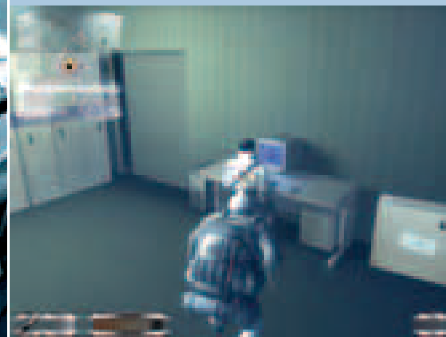

Траектории полета пуль подсвечиваются а-ля Brothers in Arms: Road to Hill 30.



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский



■ Нет, ну разве не классная у него лыжная маска?



■ Когда я открыл дверь, этот бедолага пожаловался на сквозняк. Последний раз в жизни.

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Stealth Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Metropolis Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.aurora-game.com
ДАТА ВЫХОДА	2005 год

AURORA WATCHING: GORKY ZERO

ЕСЛИ БЫ СЭМ ФИШЕР ГОВОРИЛ НА ПОЛЬСКОМ

Каждый второй любитель похождений Сэма Фишера и Агента 47 скажет тебе: стелс-экшенов мало не бывает. Разработчики из Metropolis Software, как видно, понимают эту прописную истину. Как иначе объяснить их решение о создании сиквела к *Gorky Zero*, довольно посредственному клону *Hitman* и *Splinter Cell*? Судя по выпущенной поляками демо-версии игры, они учли ошибки первой части и, вполне возможно, смогут подарить нам несколько вечеров, наполненных тишиной, тенями и незаметными исчезновениями попавшихся на пути охранников.

Главный герой первой части переживает не лучшие времена: он начал пить, его жизнь превратилась в череду серых будней, текущих в мрачной дыре одиночества. По традиции, вырвать его из порочного круга сможет только одно: Большая Проблема, справиться с которой может только наш протеже. Ну а раз так, то его в ускоренном режиме ставят на ноги и засылают на дело.

А дело в следующем: на дне одного из океанов лежит атомная подводная лодка, права на которую не торопится заявлять ни одно из государств. Более того, проследив, откуда она появилась, агентство, на которое работает наш герой, обнаружило сюрприз: на земле Франца Иосифа расположился крупный исследовательский комплекс, в котором, по слухам, проводятся нелегальные генетические эксперименты. Вот именно этот заполярный комплекс нам и предстоит исходить вдоль и поперек, столкнувшись на пути не только с людьми, но и с результатами тех самых экспериментов (о них разработчики пока умалчивают).

В КАЧЕСТВЕ ВСТУПЛЕНИЯ

Демо-версия предлагает игроку научиться нелегкому делу игры в ***Aurora Watching*** с помощью встроенной программы обучения и пройти одну из миссий (есть подозрение, что первую) из полноценной кампании.

На обучающем уровне все стандартно: здесь надо подпрыгнуть, тут по-тихому прокрасться за спиной у охранника, там научиться ис-

Есть обычные патроны, на выстрел которыми сбежится половина уровня, и тихие, для интимной обстановки

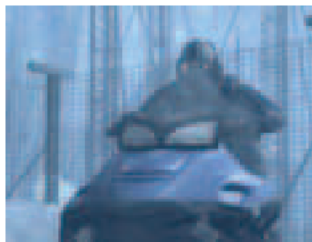


пользовать очередной гаджет. С самого начала игра раскрывает перед нами карты: это клон, типичный представитель игр жанра stealth action, позаимствововавший очень многое у своих старших собратьев, вроде Hitman и Splinter Cell.
В игре ты обнаружишь до боли знакомую возможность менять скорость передвижения героя колесиком мыши, заметание следов с помощью транспортировки тел врагов в глубокую темень и остальные необходимые элементы игр этого жанра.
Поскольку действие Aurora Watching происходит в недалеком будущем, в наше распоряжение поступают разного рода навороченные гаджеты, начиная от особых видов боеприпасов для оружия и заканчивая несколькими вариациями манков (конечно же, на людей). Что касается боеприпасов, то тут все просто: есть обычные, на выстрел которых сбежится половина уровня, и тихие, для более интимной обстановки. А вот с другими устройствами дело обстоит интереснее. Нет, упаси боже, ничего нового, но все-таки интересно.
Вот, например, есть у нас два вида манков: первый выполнен в виде неподвижной установки, а второй представляет собой мячик, который можно закатить в места, куда герою по определенным причинам не пройти. А дальше – нажатие на волшебную кнопочку пульта дистанционного управления, и на мерзкие звуки, которые производит манок, обязательно прибежит стоящий неподалеку охранник.

СУТЬ ВЕЩЕЙ

Ну а когда игрок попадает на полноценный уровень, окончательно развеиваются все сомнения относительно игр, которые вдохновляли разработчиков. Все эти скрытные передвижения вне зоны видимости врагов, аккуратные и тихие убийства зазевавшихся охранников и взломы компьютеров мы уже видели. Но мы не против взглянуть еще разок!
Тем более что со времен первой части игра многому научилась. К примеру, теперь игрок собственноручно может выбирать, в каком режиме (от третьего лица или с высоты птичьего полета) ему удобнее управлять персонажем. Напомню, что в первой части во время стрельбы персонаж обязательно садился на корточки, а камера намертво прикипала к его плечу. Чего уж там говорить об удобстве.
Или, например, радар: на нем отмечаются не только передвижения окружающих врагов, но и количество шума, которое производит наш герой. Графически это отображается кругами, во все стороны разбегающимися от громко топающего или стреляющего обычными патронами парня. Опять-таки, не ново, но очень удобно.
Враги из демо-версии не блистали отменным интеллектом, но на шумы и нашу скромную

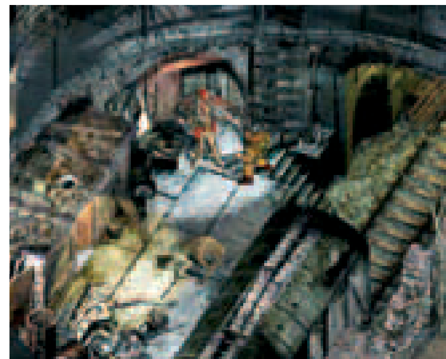
СНЕГОГОНКИ

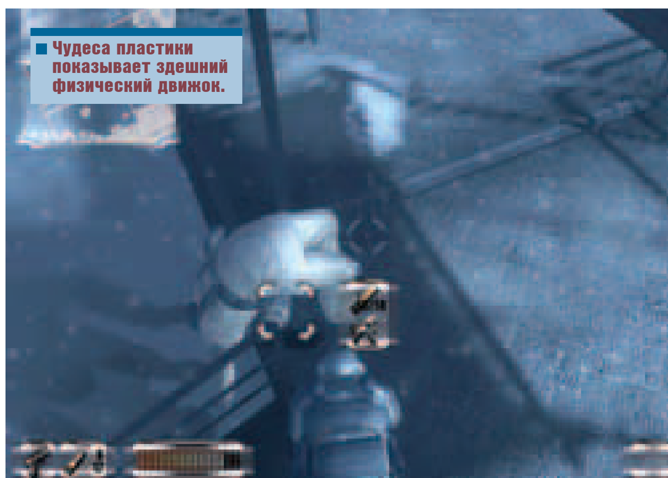


Между прочим, разработчики обещают разнообразить прохождение *Aurora Watching* различными минииграми, одна из которых, заезд на снегоходе по ущельям Арктики, попала и в демо-версию… В целом, если закрыть глаза на кривое управление, миниигра произвела достаточно неплохое впечатление. Особенно этому способствовали многочисленные автосейвы, щедро рассыпанные разработчиками по всей трассе. Остается надеяться, что ребята из Metropolis не переборщат с такими минииграми в полной версии.

GORKY-СЕРИЯ

Серия ***Gorky*** насчитывает вот уже три игры, причем первая из них, ***Gorky-17***, к жанру stealth action не имела никакого отношения. Это была чистая тактика, которая нашла признание у многих любителей жанра. Однако по каким-то причинам, вторую часть (которая вместе с третьей является приквелом к Gorky-17) было решено сделать в жанре stealth action. Решение оказалось не самым лучшим – ***Gorky Zero*** вышла крайне кособокой и неприглядной. К счастью, ***Aurora Watching*** пока выглядит много лучше.



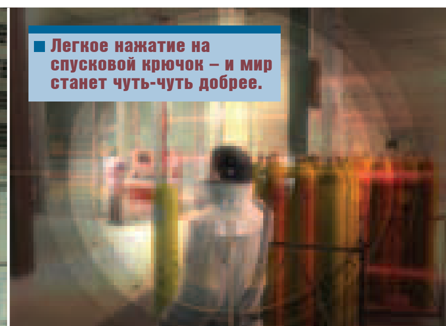


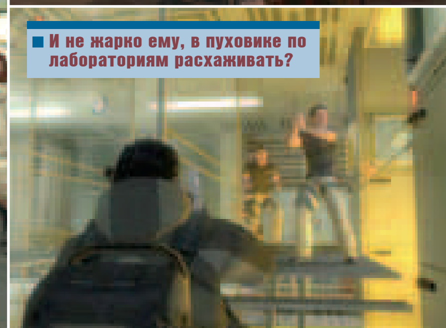
Чудеса пластики показывает здешний физический движок.



Упс, а я думал пистолет заряжен холостыми.


Я убью тебя, лодочник!


Легкое нажатие на спусковой крючок – и мир станет чуть-чуть добрее.


И не жарко ему, в пуховике по лабораториям расхаживать?

персону реагировали исправно. Неизвестно пока, будут ли они поднимать тревогу из-за внезапного исчезновения товарищей по оружию, и будет ли эта тревога распространяться на всех охранников уровня – об этом нам расскажет только полная версия. Приятно, что на звук открытия дверей они внимание обращают (хотя пара сидящих за компьютерами врагов поленились встать и посмотреть, кто это там хулиганит, отделавшись простым бурчанием под нос).

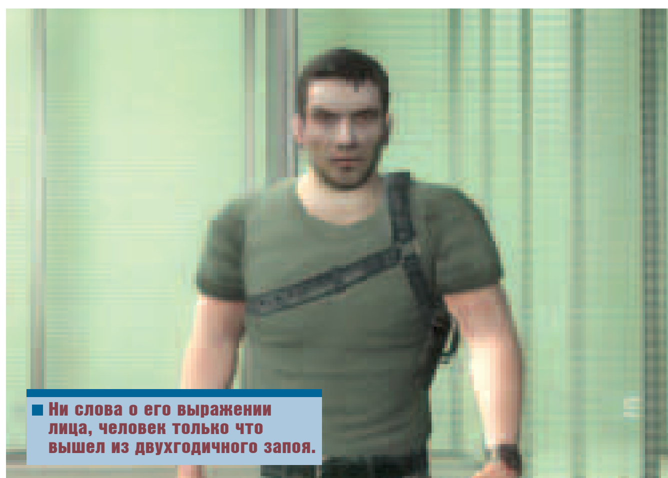
Радует, что шансов выжить в перестрелке с двумя и более охранниками у игрока не много – это значит, что разработчики максимально упирают на скрытное прохождение уровня (как и должно быть в жанре stealth action). Конечно, велик соблазн достать пистолет-пулемет и превратить игру в подобие ***Max Payne***, но все попытки превратиться в Рембо пресекаются меткой очередью с летальным исходом.

Неизвестно пока, будут ли враги поднимать тревогу из-за исчезновения товарищей по оружию

РАБОТА ПОЛЬСКИХ МАСТЕРОВ

Приятно выглядит здешняя графика. Это, конечно, не уровень ***Doom 3*** или ***Half-Life 2***, но и не жалкая посредственность, присущая многим проектам небольших студий. По ощущениям, движок очень напоминает своего собрата из ***Hitman: Contracts***. Приятно выполнены модели персонажей и текстуры уровня, о спецэффектах говорить пока сложно, ну а с анимацией есть некоторые проблемы. С каких это пор натренированные спецагенты бегают как двенадцатилетние девочки? Честное слово, это просто надо видеть – я первый раз встречаю такой «оригинальный» дизайнерский ход.

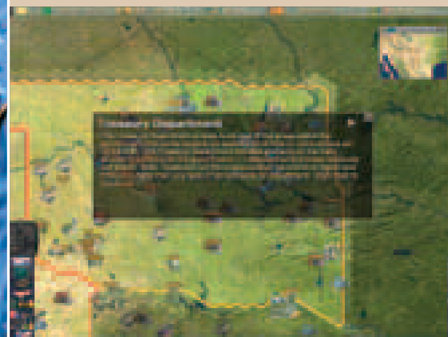
В целом, у разработчиков из Metropolis Software вполне может получиться хороший, качественный stealth action, способный подарить часы счастья поклонникам жанра. Конечно, у ребят еще есть возможность сделать из него серую посредственность, но нам куда приятнее быть оптимистами.


Ни слова о его выражении лица, человек только что вышел из двухгодичного запоя.


«А лаборанток здесь нет, и не ищите. У них каникулы».


Текст: Егор Просвирнин


Сурово-аскетическое главное меню игры.


Обучающая миссия обучает с помощью самых примитивных методов.

ЖАНР ИГРЫ	Global Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Battlegoat Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 4-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.supremeruler2010.com
ДАТА ВЫХОДА	1 квартал 2005 года

SUPREME RULER 2010

O, SOLE MIO!



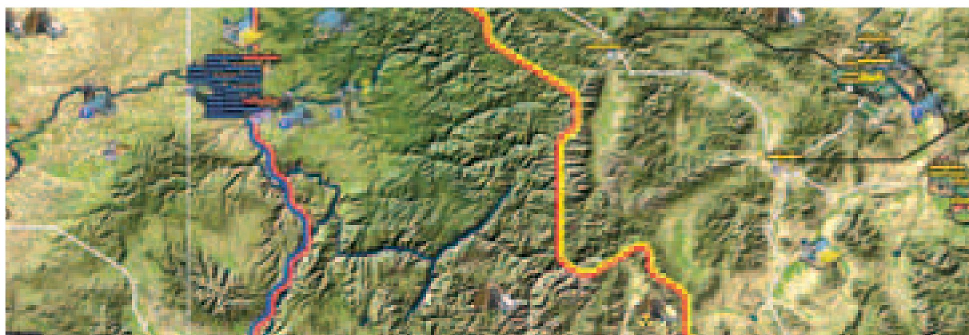
***Supreme Ruler 2010* – это квинтэссенция понятия «правильный стратегический досуг». Прохладный полуночный полумрак, стакан хорошего виски и что-нибудь итальянскооперное в качестве звукового сопровождения (пускай сегодня это будет Паваротти). Если всем этим радостям ты предпочитаешь дешевое пиво унд чипсы в шумном смраде игрового клуба – то эта игра, извини, не для тебя.**

Все, как известно, познается в сравнении (уж прости за банальность). Сравнивать SR логичнее всего с играми замечательной шведской компании **Paradox Entertainment** вообще и ее стратегическим сериалом ***Hearts of Iron*** в частности. Тут, однако, загвоздка в том, что если от Hearts of Iron ты в ужасе шарахаешься в подворотни и вообще пьешь валокордин, то SR может довести тебя до гипертонического криза – настолько он сложен. Для оставшихся в зале смею сообщить, что материал пишется по эксклюзивной бета-версии игры, и этой информации ты более не найдешь ни в одном игровом издании в обитаемой части вселенной.

ИМЕНИ БОЛЬШОГО БРАТА

В твои руки отдано управление сравнительно небольшим регионом (по сюжету все страны распались на более мелкие государственные образования), причем отдано во всей его полноте. То есть, творить с подвластным государством можно что угодно – начиная от введения призыва в армию 14-летних девочек и заканчивая регулированием внутренних цен на, скажем, электричество. С одной экономикой можно возиться часами: только опций налогообложения с десяток. Ты можешь драть деньги хоть с малого, хоть с крупного бизнеса, хоть с простых граждан, хоть вообще с иммигрантов, желающих «понаехать тут». Это еще не считая борьбы с инфляцией, безработицей, повышения кредитного рейтинга, привлечения иностранных инвестиций, регулирования внешних и внутренних цен на 11 видов товаров, выплаты внешнего долга, увеличения золотовалют-

А я пока пойду, играть – мне еще отрицательное внешнеторговое сальдо выправлять надо



ных резервов – профессиональные экономисты потирают руки, остальная публика клюет носом. А ведь кроме экономики существует еще и «оборонка», социальная сфера, дипломатия, исследовательская деятельность и всяческие шпионские операции против потенциальных иностранных агрессоров.

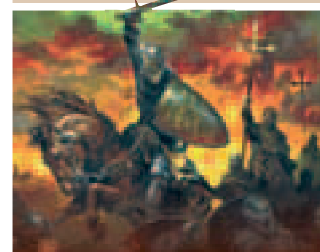
ПОМИНАЯ ЧЕРЧИЛЛЯ

Не сойти с ума во всем этом многообразии возможностей помогут министры – отдав в их липкие ручонки руководство одной из сфер жизнедеятельности вашего государства, ты можешь быть уверен... да ни в чем ты не можешь быть уверен – результат зависит исключительно от личности назначенного господина. Подбор руководящих кадров – процесс интимный и в некотором роде творческий. Каждый претендент имеет различные RPG-style характеристики: кто-то сведущ в экономике, кто-то – в военном деле, у кого-то большая популярность в народе, а этот гражданин – просто настоящий мустанг по части лидерства. С назначением нужного человека на ответственный пост, однако, твои проблемы не заканчиваются – необходимо выдать ему приоритеты, коих, опять-таки, великое множество, причем некоторые из них являются взаимоисключающими.

МЫ ДОЙДЕМ ДО КРАЯ ЗЕМЛИ

Проявив чудеса изворотливости, можно стать лидером целой страны мирным путем – с помощью экономического и дипломатического доминирования (описание всех возможностей наверняка заняло бы отдельный том нескромных размеров). Но, в конечном счете, все сводится к войне – попирать немытыми сапогами стонущую землю значительно веселее, чем упрашивать очередного мерзавца принять важное для нас соглашение. Рассуждая таким образом, ты в конце-концов придешь к крайне интересной мысли: для ведения войны нужны вооруженные силы. И эти самые вооруженные силы должны из чего-то состоять. То есть, необходимо, с одной стороны, организовать набор молодежи в армию (полагаясь исключительно на добрую волю юных патриотов, ты вскоре окажешься вообще без резервов), а с другой – конвертировать мясо цвета хаки в боевые единицы. В момент, когда ты попытаешься выбрать наиболее подходящие для твоих злодейских планов юниты, на тебя вывалят такой список возможных подразделений, что мама-не-горюй. Одних только классов наземных сил сколько – пехота, танки, артиллерия, анти-танковые подразделения, ПВО, снабжение, транспорт. Аналогичная ситуация с ВВС

CRUSADER KINGS



Продолжая искать в *Supreme Ruler 2010* шведские корни, мы, несомненно, наткнемся на *Crusader Kings* – местные выкрутасы с министрами в некотором роде напоминают соответствующие проблемы в СК. То есть, поставив неправильного человека на ответственный пост, можно получить самые печальные последствия, вроде проигранной вдрызг войны.

РОДСТВЕННИКИ

Supreme Ruler 2010 похожа на ***Hearts of Iron***, прежде всего, своей боевой системой. Здесь, так же, как и в шведско-подданой стратегии, все происходит в сверхреальном времени (хотя любители тормозной жидкости могут выбрать походовый режим), и аналогично можно устанавливать точное время начала проведения какой-нибудь операции «Смерть всему за пять минут». Различие кроется в более самостоятельных юнитах и диком разнообразии средств убиения.





Злой голубой Вашингтон замыслил агрессию против миролюбивых соседей.



Экран исследований – какое именно колесо желаете изобрести?



Лучшие люди страны на выбор – всего один клик и у вас уже новый министр!

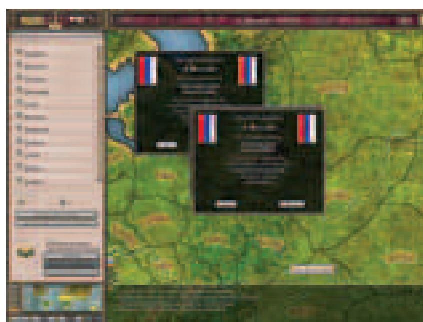
(все, вплоть до вертолетов и стратегических бомбардировщиков) и ВМФ (авианосцы и субмарины приветствуют тебя, сэр!). И в каждом, каждом классе – как минимум по полудюжине наименований (а в большинстве классов так вообще пара десятков). И у каждой боевой единицы – с десяток всяческих характеристик, начиная от количества несомых ракет и заканчивая временем, которое может продержаться подразделение, будучи отрезанным от линий снабжения (о разных видах атак и не говорим – мульен!).

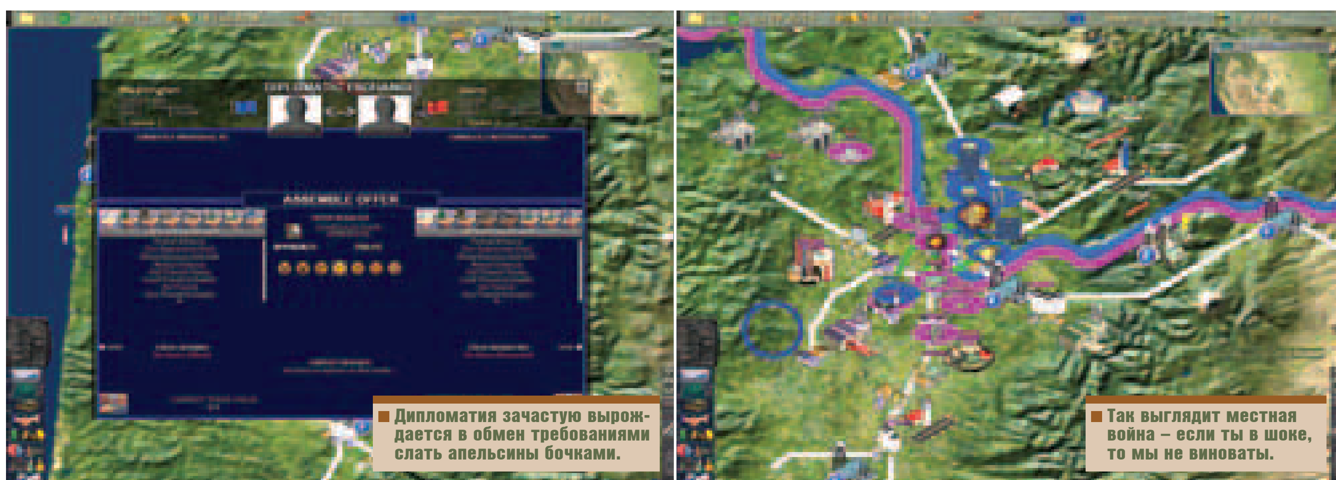
МАЛОЙ КРОВЬЮ, МОГУЧИМ УДАРОМ!

Кое-как разобравшись с этим безобразием, ты начинаешь понимать, что одновременно контролировать войну на суше-воде-в-воздухе ты никак не можешь – придется идти в опции автоуправления войсками. Там тебя, по старой доброй традиции, опять встречает черная туча возможностей – можно, например, ориентировать войска на уничтожение вражеских сил или же дать руководящие указания занимать вражеские города и села. Для последующего, естественно, уничтожения – тактика «выжженной земли» также предусмотрена. Наконец-то начав боевые действия, ты, во-первых, оценишь все преимущества ракетного оружия (летает далеко, бьет сильно, имеется гигантское количество всевозможных видов), а во-вторых, поймешь сакральный смысл окружения вражеских частей – попав в сплошное

VICTORIA: AN EMPIRE UNDER THE SUN

Наблюдается в *Supreme Ruler 2010* и фамильные черты чудо-стратегии *Victoria: An Empire Under The Sun*. Выражены они довольно нескромным (под дюжину) количеством типов ресурсов и чрезвычайно продвинутой системой экономики. Например, в вышеозначенной Victoria можно было понастроить такое количество производящих какой-то ресурс заводов, что цены на него на мировом рынке падали до неприличного уровня. Аналогичную оказию посильно устроить и в SR 2010.





Дипломатия зачастую выражается в обмен требованиями слать апельсины бочками.

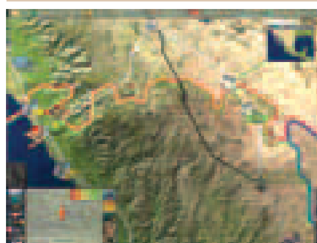
Так выглядит местная война – если ты в шоке, то мы не виноваты.



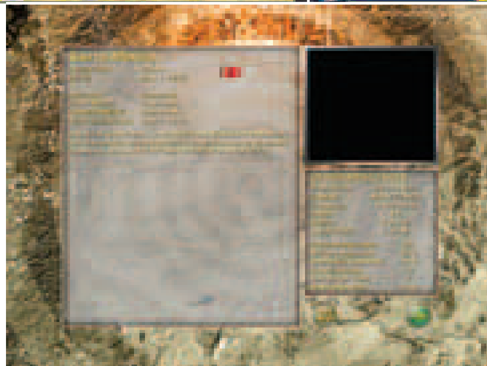


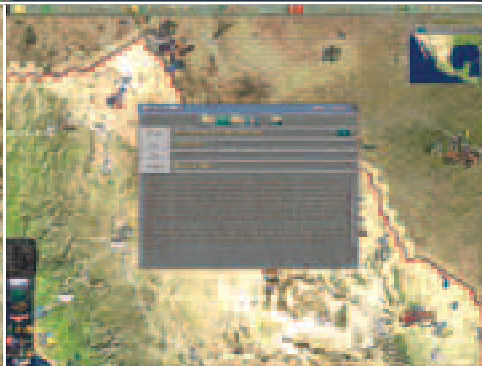
■ Нефтедобыча – прибыльное дело.

НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК



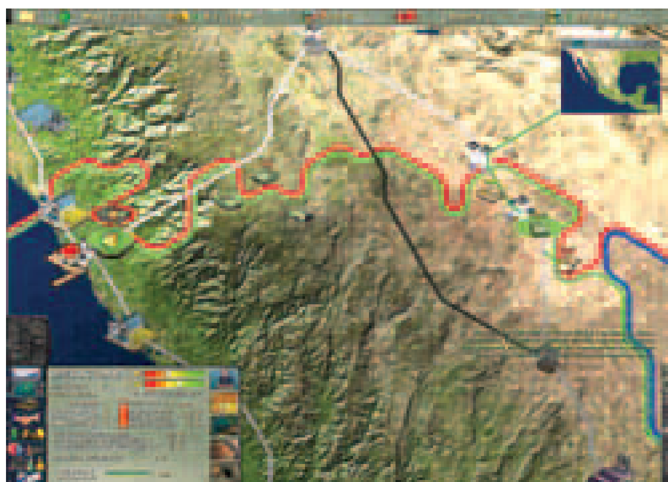
■ В мире игры к 2010 году ООН развалилась к чертям собачьим, а ее место занял Мировой Рынок, организация крайне агрессивная по отношению к отказавшимся к ней примкнуть, и всегда готовая помочь в случае чего войсками или ресурсами.





кольцо и потрепыхавшись для виду, супостаты остаются без горючего и скоропостижно отдают концы. Настоящим же испытанием являются городские бои – в отдельно взятом поселении способно спрятаться нестыдное количество специально подготовленных для городского боя головорезов и висельников, способных замедлить и даже остановить твое победное шествие по чужой земле. Приходится разрабатывать стратегические планы самого зловещего свойства, точно просчитывая движение ударных группировок – эта армия идет сюда, блокируя и захватывая супостатовскую авиабазу, после чего туда перебрасываются эскадрильи штурмовиков, оказывающих поддержку второй армии, штурмующей чужую столицу. Третья армия в это время, прорвав линию фронта, стремительно отрезает врага от его производственных и финансовых центров, смыкая железные пальцы бюджетного дефицита на глотке гаденыша, посмевшего сопротивляться. И это все, дорогие друзья, лишь очень краткое описание боевых действий – за кадром остались фактически все остальные аспекты игры. Непременно ждите нашей особо крупной рецензии, а я пока пойду, пожалуй, играть – мне еще отрицательное внешнеторговое сальдо выправлять надо.

В конце-концов, ты придешь к крайне интересной мысли: для ведения войны нужны вооруженные силы





АДРЕНАЛИН-ШОУ

ПРЕОДОЛЕВАЯ ПРИТЯЖЕНИЕ



ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До пяти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gaijin.ru/projects/adrenalin.htm
ДАТА ВЫХОДА	Лето 2005 года





Текст: Павел "Tarnum" Демин

Ты никогда не думал, что современные гоночные игры не слишком зрелищны? Будь это раллийный симулятор, симулятор кольцевых автогонок или даже великий и могучий *NFS*, единственное, чем мы там занимаемся, – наматываем километр за километром до посинения. *FlatOut* порадовал нас своей нестандартностью, но ведь это капля в море. Где действительно оригинальные проекты, выходящие за строгие границы жанра аркадных гонок?

С некоторых пор не совсем обычная игра разрабатывается в недрах **Gaijin Entertainment**. Отзывается на «***Адреналин-Шоу***». Спросишь, в чем ее необычность? Дело в том, что жанр проекта ребята из Gaijin определяют как «шоу-симулятор». Чтобы понять, что это на самом деле означает, мы отправились посмотреть на рабочую версию «Адреналина» собственными глазами. Признаюсь, в этот раз нас по-настоящему заинтриговали.

РЕАЛИТИ-ШОУ

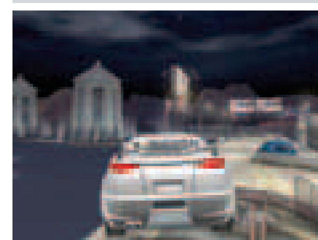
Концепция новой игры разработчиков «***Бумера***» чем-то напоминает самый жестокий экшн всех времен – ***Manhunt***. Другими словами, как и там, в «Адреналин-шоу» игрок участвует в съемках телешоу. Только в фокусе не дерзкие убийства, а автомобильные заезды. Но не совсем простые. Вся соль в том, что автомобили «Адреналина» бросают вызов законам гравитации и, игнорируя земное притяжение, охотно взмывают в воздух, встают на задние колеса и выделывают прочие умопомрачительные трюки, вызывающие беспрестанные рукоплескания зрителей по ту сторону экрана. Как обогнать лидера заезда по воздуху? Можно оторваться от земли у него в хвосте и после пяти полных оборотов приземлиться уже перед его носом. А как тебе эффектный финиш на передних колесах? А может, ты хочешь красиво вписаться в крутой поворот на левой паре колес? Вся прелесть в том, что игра это позволяет.

Но тут же возникает резонный вопрос: зачем это нужно? Наматывали бы себе круги без прочих изысков – и все дела. Но зритель – человек капризный. Если бы он хотел посмотреть кольцевые автогонки, то включил бы трансляцию очередного гран-при Формулы-1. Здесь же, чтобы понравиться публике, нужно уметь водить машину и делать это не столько быстро, сколько красиво. Ведь борьба в «Адреналин-Шоу» идет не за места на финише, а за очки рейтинга и зрительскую любовь.

ИМИДЖ – ВСЕ

На дороге эта борьба разворачивается не на жизнь, а не смерть. Пара сильных ударов об окружающие объекты, несколько серьезных столкновений с машиной противника – и вот уже дымок настойчиво рвется из мотора в несколько сот лошадей. Вообще говоря, езда на грани взрыва сразу превращается в эдакое развлечение не для слабонервных. Поэтому аккуратность в действиях игрока точно не будет лишней. Ведь за неудачно совершенные трюки или слишком настойчивый таран противника наказание обязательно последует. И тут даже техника скрещенных пальцев не поможет: дымок повалил – значит, взрыв последует, как ты тут ни старайся. Чем страшен взрыв, спрашиваешь? А дело в том, что за каждый респаун снимается

ГЛАЗА ОТКРЫТЫ



Визуально *«Адреналин-Шоу»* приятно удивил. И дневные, и ночные трассы (всего их будет 16) выглядят впечатляюще уже сейчас, несмотря на то, что большинство из них еще будет серьезно дорабатываться. Детализация игровых объектов не вызывает никаких нареканий, в том числе отлично выглядят модели автомобилей: каждый из 8 концепт-каров хорошо прорисован. Единственное, что пока серьезно хромает, – это спецэффекты. Над ними, правда, серьезные работы еще не велись.



От количества заключенных контрактов напрямую зависит популярность девушки





Эффект размывания на больших скоростях во всей красе.



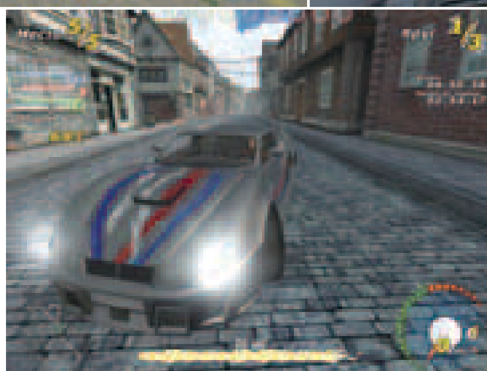
Езда на четырех колесах уже давно не в моде.



МУЗЫКА ГРОМЧЕ



Комментировать все происходящее на трассах *«Адреналин-Шоу»* будут ди-джеи радио «Максимум». А музыку к игре «гайдзины» решили заказать настоящим профессионалам, что лично нас несказанно радует. Саундтрек к «Адреналину» пишут настоящие зубры русского рока: «Би-2», «Пурген», «Черный Обелиск» и другие.





энное количество очков, что при бесшабашной езде моментально превращается в предельную телезрительскую нелюбовь.
Но популярности можно добиваться не только на дороге. Вспомни Анну Курникову: разве она все силы отдает корту? А Дэвид Бэкхем – трудно сказать, что все его помыслы лишь о футболе. И мы ведь ничем не хуже, правда? Помимо выполнения успешных и красивых заездов, нам придется расчетливо заключать договора с производителями разносортной продукции, а также заботиться о том, чтобы лицо (*впрочем, можно и не только лицо – прим. ред.*) нашей красотки (см. врезку) появлялось на обложках всех модных журналов и рекламных щитах города. Нужно понять, что от количества заключенных контрактов напрямую зависит популярность девушки, а от их выгодности – доход и благосостояние. Борьба за зрительские симпатии, как правильно заметили в Gaijin Entertainment, должна разворачиваться на всех фронтах.

Борьба в «Адреналин-Шоу» идет не за места на финише, а за очки рейтинга и зрительскую любовь

УРАГАН

Геймплей игры уникален. Минуя очередной поворот «обычным способом», чувствуешь какую-то неудовлетворенность: появляется желание проявить свои каскадерские способнос-



На генератор силового поля денег еще не хватает. Вот и приходится тереться о стенки.



За любой, даже не совсем удачный трюк тебя щедро вознаградят.



Неудачный трюк – и вот машина уже дымится.



ти, проехать нестандартно. Это заставляло меня снова и снова переигрывать трассы в стремлении добиться идеального с эстетической стороны прохождения. Как показала практика, сходу в «Адреналин» поиграть в полную силу не получится: игра требует серьезного и – не смейся! – вдумчивого подхода. Если ты наивно полагаешь, что для сальто или езды на двух колесах нужно лишь нажать волшебные кнопки и все произойдет автоматически, то ты сильно ошибаешься. Чтобы взлететь в воздух и после нескольких оборотов снова приземлиться на колеса, нужно грамотно рассчитать скорость автомобиля до отрыва от земли. Для красивой езды понадобится несколько часов усердных тренировок: лично мне так и не хватило времени на то, чтобы полностью освоить автомобильные чудеса. Зато PR менеджер Gaijin Entertainment Иван Кузнецов неизменно показывал настоящий класс – по всему было видно, что за тренировками проведена не одна неделя. Мне же лишь оставалось сидеть и с отвисшей челюстью наблюдать за тем, как он эффектно проходит трассы.

СКРЕСТИМ ПАЛЬЦЫ

Оригинальности «Адреналин-Шоу» не занимать. Если реализацию всех, без преувеличения, отличных идей и наработок разработчики направят в верное русло, то нас ждет настоящий хит. Плей-тест показал, что у игры есть все шансы на это.

ЗАЖИГАЙ ПО-ВЗРОСЛОМУ!

Чтобы по-настоящему зажечь на глазах у многотысячной аудитории, нужно щедро вложиться в модернизацию машины и в ее внешний вид. Возможности по make up'у автомобиля в ***«Адреналин-Шоу»*** не уступают ***NFSU2***. Правда, в «Адреналине» разукрашивать автомобиль нужно не только по собственному вкусу, но и в соответствии с имиджем одной из одиннадцати девушек-водителей.





Городская архитектура крайне приятная глазу, но отвлекает от процесса.



Кататься по роскошной набережной – немаленькое удовольствие.



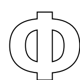
Текст: Сергей "furunkul" Метелев



Тварь забилась в угол и позорно дрожит.



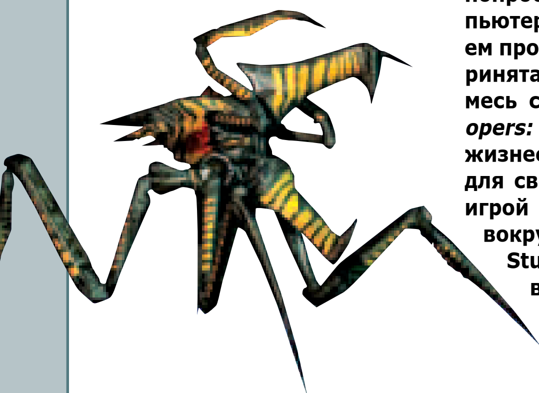
Зеленая кровища заляпала защитный пластик каски.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Empire Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Strangelite Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.starshiptroopers-game.com
ДАТА ВЫХОДА	23 сентября 2005 года

STARSHIP TROOPERS

ВЕЛИКАЯ ОХОТА НА ЖУКОВ

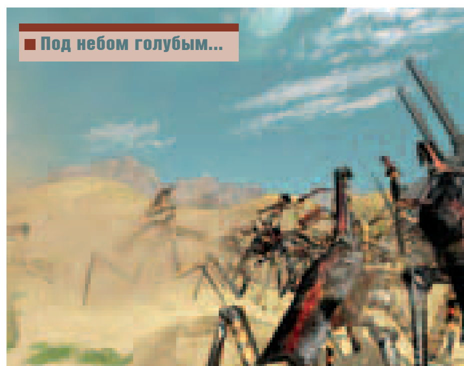
Фильм режиссера Пола Верховена (Paul Verhoeven) «Звездный десант» (Starship Troopers) вышел в 1997 году и сразу вошел в золотой фонд кинофантастики. В том же году его попробовали перенести на экраны компьютеров, но все закончилось закрытием проекта. Вторая попытка была предпринята в 2000 году – и снова промах. Помесь стратегии и экшена, *Starship Troopers: Terran Ascendancy* оказалась нежизнеспособной [Я бы с этим поспорил; для своего времени она была отличной игрой – прим. ред.]. Сейчас ажиотаж вокруг ленты уже утих, и Strangelite Studios может спокойно ваять свою версию приключений межпланетных вояк. И вроде как в перспективе эта версия выглядит довольно неплохо.



Во время разминочных поединков на твою команду отчаянно несется около сотни насекомых-переростков

ЗНАКОМАЯ ТАКАЯ ИСТОРИЯ

Коварные представители расы арахнидов с некоей песчаной планеты испепеляют дотла бразильский город Буэнос-Айрес. Объединенные силы Земли крайне опечалены данным событием и срочно проводят рекрутский набор в ряды звездных десантников. Именно их ботинки должны первыми ступить на почву доселе неизведанной вражеской планеты. Если отбросить в сторону второстепенных персонажей и любовную линию, то перекочевавший из фильма в игру сюжет сводится к ни на минуту не прекращающемуся отстрелу хитиновых тварей. Сначала ты в качестве зеленого новобранца принимаешь участие в самой первой неудачной высадке (ее покажут во вступительном видеоролике). Спустя пять лет от тебя потребуется любой ценой удержать расположившийся посреди пустыни небольшой аванпост «Виски». Потом ты вместе со своими боевыми товарищами отправишься гасить самую главную инопланетную гадину – Королеву. Именно ее хорошо охраняемые мозги управляют полчищами огромных жучков-паучков, ордами мух-цокотух и бригадами тараканов-таракашечек.


Под небом голубым...


Стальные стены оказались хорошим подспорьем.

ПО СТОПАМ «КРУТОГО СЭМА»

Разработчики утверждают, что по числу противников, мечущихся в одном кадре, они переплюнули ***Serious Sam: Second Encounter***. Во время разминочных поединков на твою команду отчаянно несется около сотни насекомых-переростков. В разгар сражения их число может легко доходить до 300-400.

Стоит заметить, что не все супостаты собираются мириться с ролью пушечного мяса. Среди них прослеживается четкая иерархия. Каждый вид имеет индивидуальный уровень интеллекта и специализируется на выполнении строго определенных боевых задач. Армия чешуйчатых состоит из следующих родов войск: простые воины о шести лапах, летающие жуки (эдакий аналог человеческих вертолетов), чудовищных размеров танкеры (эти гады поливают все вокруг из огнеметов), тигры, носороги, закованные в броню королевские жуки и некие твари, способные исторгать из казенных кишечников потоки плазмы.

Среди обычных букашек попадаются гвардейцы (от своих сородичей отличаются красными полосками на спине). Они обладают большей свирепостью и повышенной живучестью. Всей этой гоп-компанией руководят жуки-командиры.

Сценаристы посчитали, что описанного в книге и показанного в фильме выводка на всю игру может не хватить, и на всякий пожарный случай придумали еще несколько новых видов. Пока что нам известно лишь о неких клопах. Благодаря своему относительно маленькому размеру, они легко сливаются с местным ландшафтом, так что из всей толпы их ты заметишь в самый последний момент. А еще клопы носятся как угорелые, но зато подыхают от одного точного выстрела.

НЕ ОТРЫВАЙСЯ ОТ КОЛЛЕКТИВА

Главное отличительная черта игрового процесса ***Starship Troopers*** от остальных шутеров от первого лица – хорошо поставленные коллективные сражения. В подавляющем большинстве современных компьютерных игр неприятели предпочитают сосредотачиваться на скромной персоне главного героя и в упор не замечают его боевых товарищей, ибо для них заготовлена целая куча простеньких заскриптованных сценок. Особо продвинутые представители жанра лишь изредка отдают искусственному интеллекту врагов приказы сделать пару выстрелов в сторону твоих напарников.

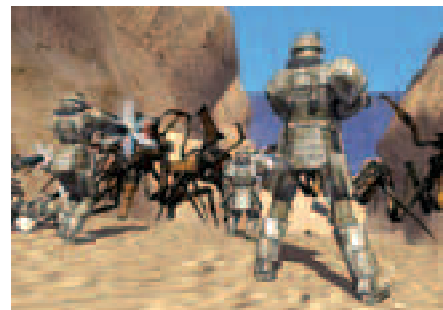
МАТРЕШКА



Игра *Starship Troopers* – это своеобразная матрешка из дорогостоящих лицензий. Детище Strangelite Studios базируется на фильме режиссера Пола Верховена. В свою очередь, кинолента создавалась по мотивам одноименного романа популярного американского писателя-фантаста Роберта Хайнлайна (1907-1988), вышедшей в 1959 году. При желании ты можешь его спокойно откопать на полках библиотеки.

ТАК БЫЛО ЗАМДУМАНО ИЗНАЧАЛЬНО

Наверняка ты обратил внимание на то, что на скриншотах из ранней версии обмундирование бойцов не отличается красотой дизайна. Виной тому – неказистый силовой костюм из книги Р. Хайнлайна, увеличивающий физическую силу человека за счет некоей системы сервомоторов и механизмов с гидравлическим управлением. Благодаря этой передовой научной разработке, солдаты могли легко преодолевать огромные расстояния и таскать неподъемные в обычных обстоятельствах ящики с боеприпасами.



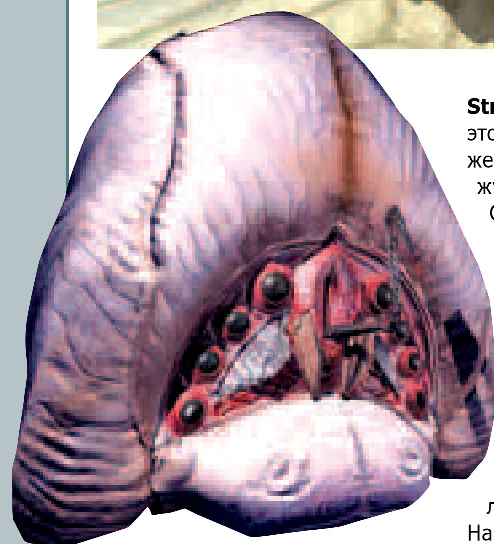

Надо удержать периметр во что бы то ни стало.


Лезут, гады, на рожон.


Патроны закончились, будем кидаться оружием.


Старая мельница крутится-вертится...

Попался, голубчик, на мушку.



Strangelite Studios намерена покончить с этой порочной традицией. В их детище в сражениях принимают участие не только толпы жуков, но и десятки звездных пехотинцев. Солдаты разбиты на мелкие подразделения и подчиняются командам своих офицеров. Насекомые не разделяют цели на первичные и вторичные. Кого первого заметят на своем пути, того и рвут на части. Ты – всего лишь один из многих, попавших в эту кровавую мясорубку. Впрочем, особо сильно надеяться на товарищей по несчастью тоже нельзя. Братья по оружию легко справляются с самыми простыми букашками, но с более мощными у них возникают проблемы. Например, только ты способен укокошить тигра или подорвать гранатой пуленепробиваемый танкер.

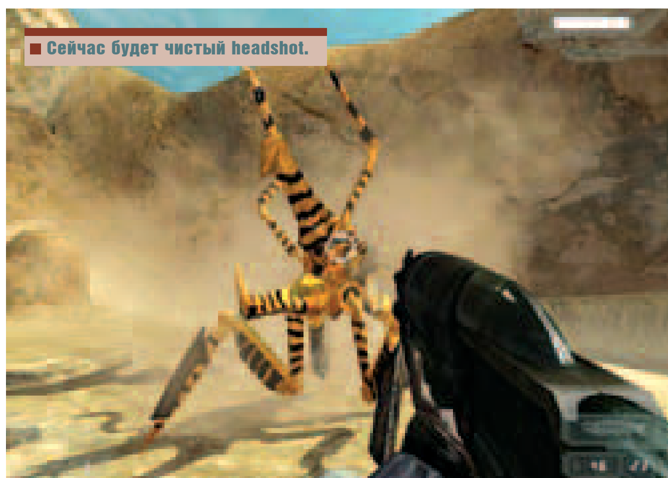
Благодаря своему относительно маленькому размеру, они легко сливаются с местным ландшафтом

По части визуальных красот главной фишкой Starship Troopers должны стать огромные открытые пространства. Еще ни в одной игре оазис посреди пустыни не выглядел столь симпатично и при этом реалистично.

Доморощенный движок без ущерба качеству картинки уверенно лепит из отборных полигонов толпы персонажей. Оружие, подсумки с боеприпасами и прочие мелочи смотрятся просто отлично. Дизайн костюмов бойцов тоже хорош – не в пример оригинальным костюмам a-la «железный дровосек» из оригинальной книги.

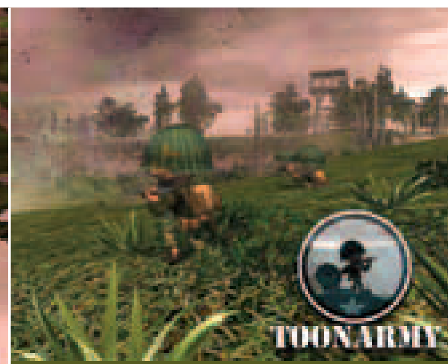
В ОЖИДАНИИ СВИДАНИЯ С ЖУКАМИ

За словосочетанием «Звездный десант» тянется шлейф неудачных попыток повторить былой успех. Все игры по дорогой лицензии оказались либо проходными, либо и вовсе посредственными. Недавно вышедшая вторая часть фильма только осрамила славное имя предшественника. Будем надеяться, что сотрудники Strangelite Studios знают толк в разработке игр и в сентябре все-таки разрушат эту неприятную традицию.


Сейчас будет чистый headshot.


Сначала я отстрелю тебе лапы, а затем армейским ножом срежу с тебя твой плотный хитиновый покров.


Текст: Михаил Викторов



Грибное место.



За броней хоть куда.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК	Brat-Designs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.brat-designs.com/toonarmy.html
ДАТА ВЫХОДА	2005 год

TOON ARMY

ГОЛОВАСТИКИ АТАКУЮТ!

В последнее время появилась куча технологий, воссоздающих так называемые эффекты «мультяшности». Их используют многие игроделы, выбирая конкретную технологию в зависимости от видения главным дизайнером стиля игры. Тут и полный cartoon, и cell-shading, как частный случай. Но самым популярным способом является фотореалистичная 3D анимация мультяшных персонажей. Лучше всего ты поймешь, о чем я, вспомнив фильмы «Шрек», «Ледниковый Период» и подобные.
Компанию Brat-Designs вдохновил данный анимационный стиль, и именно он использовался в разработке их нового проекта *Toon Army*.

ВЕЧНЫЙ ЗОВ

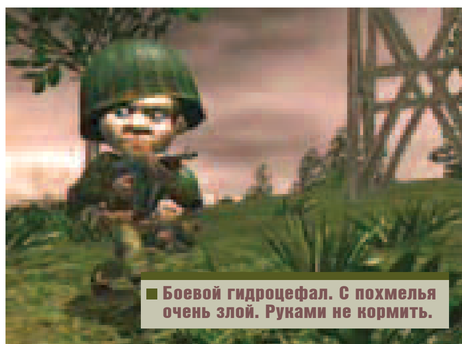
Сюжет этого гениального шедевра очень сложен, остр, насыщен и уникален – очередной частный случай второй мировой войны. Европа, фашисты, союзники... что, уже укачивает? Спокойно, и не такое бывало. В свое время и от орков с эльфами мутило, и от парусов над Карибским бассейном. Отпустило ведь... Нет, серьезно! Сколько игр по мотивам второй мировой выпускается каждый год? Десять? Двадцать? А как много среди них тех, в которые можно играть? Вот и я о чем.
Армия Мультов – отдельная песня. Главный герой – злоключенец Вася Пупкин (John Doe), который политически корректно набивает свинцом, тротилом и сталью головы фашистов по всей Европе и в Африке. Просто, понятно, доступно. Никаких зубодробительных тактических маневров, никакой тебе маскировки. Просто секирбашечная мясорубка. Боекомплект в зубы – и пошел на передовую. Поверь, все, что нужно мультяшным солдафонам – это огромный выбор пулеметов, винтовок, гранат, минометов, орудий, танков и даже самолетов-бомбардировщиков.



Старые танки борозды не портят, пули летят, солдаты стреляют, артобстрел накладывается на бомбовые удары…

О ГОЛОВАХ БУЙНЫХ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

Хоть наши подопечные и называются «мультами», выглядят они как самые настоящие трехмерные хомо сапиенсы, живее всех живых, только большые головы больны водянкой. И каски у солдат тоже большие – под стать головам. Отчего такая любовь к большеголовым? Возможно, разработчики и не согласятся со мной, но совершенно очевидно следующее.
Первое. Старая, изъезженная тема под новым грибоподобным ракурсом выглядит


Боевой гидроцефал. С похмелья очень злой. Руками не кормить.



привлекательнее. После уже привычного героического эпоса ***Medal of Honor*** и ***Call of Duty*** бесшабашный гротеск Toon Army – как глоток морозного воздуха после выкуренной за раз пачки «Беломорканала». Считать ли кощунством окарикатуривание темы Второй Мировой – дело сугубо личное.
Второе. Головы солдатиков, которые теперь можно смело обозвать башнями, может сносить десятками разных эффектных способов. Анимация мимики приобретает выраженный характер, теперь не нужно подходить вплотную, гримасы на физиономиях видно издалека. В силу, как никогда ранее, вступают поговорки: «Берегите головы!», «Не теряй головы» и «Большая голова ногам покоя не дает», а также «Одна голова – хорошо, а ни одной – game over».

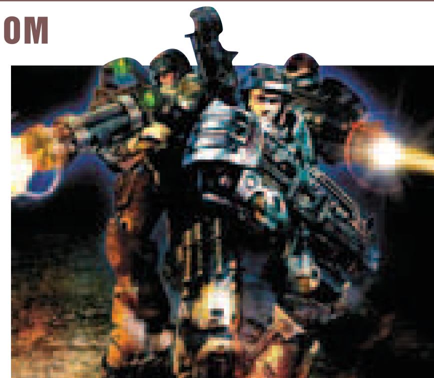
ГОЛОВАСТЫЙ ДВИЖОК

Тебе, наверное, уже надоело читать в каждом анонсе слова о крутой поддержке пиксельных и вершинных шейдеров, динамического освещения и теней, бампов и колидженов? Мне – да. Поэтому, скажу просто: *Mercury II* – движок, на котором делается игра, выглядит почти современным.
Супернавороченных нововведений мы здесь не увидим, лишь только популярные открытые пространства с привычным антуражем – далекие горы, поля, совершенно статичные водоемы, неподвластные ветру деревья и трава. Разрушаемые объекты – деревья и вышки, ломающиеся в заранее указанных местах, а не там, где приложена разрушающая сила. Техника, взрывающаяся несколькими заранее подготовленными способами.
Погода, куда без нее, по стандарту – туман, дождь и снег. Брызги земли, взметаемой взрывом, не оставляющим объемной воронки. В общем, движок хороший, но современный только почти. Останется ли хотя бы «почти» к моменту выхода игры – извечный вопрос для многих игр. Искусственный Интеллект? Обещают продвинутый, ну, да кто ж сейчас на слово верит...
Стандартные многопользовательские режимы, каждый со своей гротескной изюминкой. Как тебе, к примеру, битва на технике, экипаж которой могут составлять несколько игроков?
Все как обычно для Хорошего аркадного шутера: снаряды рвутся, старые танки борозды не портят, пули летят, солдаты стреляют друг в друга, артобстрел накладывается на бомбовые удары. Глаз радуется, а мозг отдыхает.

ВИХРИ ВЕЮТ?


Дизайнер-гений или люмпен с отсутствием вкуса? Сомнительно, насколько оправдано затенение веселого геймплея в мультяшном стиле давящим свинцовым и пурпурным небом и темноватой гаммой. Или здесь кроется какая-то изюминка? Дождемся, так сказать, – увидим.

ПЕРВЫЙ БЛИН КОМОМ



Toon Army – не первая игра компании **Brat-Designs**. Дебютной была ***Breed*** – футуристический шутер, который с треском провалился. Игра вышла 9 апреля прошлого года и была действительно убогой во многих отношениях. Отсутствие сюжета, тормозной и невыразительный движок, глюкавый мультиплеер, никакой звук, тошнотворный геймплей – все это мы имели честь увидеть в Breed. Удастся ли разработчикам научиться на своей ошибке? Или мы увидим еще один проект уровня shareware?


Всех в капусту, в натуре, порублю! Где этот Александр Матросов?


Трассирующие мины. Секретная технология третьего рейха.



Текст: Эдуард Лухт



В динамике все выглядит очень внушительно!



Три персональных ада для игрока на выбор – с болотами, с лавой и с руинами.

ЖАНР ИГРЫ	FPS
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Parallax Arts Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.liquidator2.com
ДАТА ВЫХОДА	май 2005 года

ЛИКВИДАТОР

ЧЕТЫРЕ ГОДА ВЫДЕРЖКИ

Если ты считаешь, что создание игр – творческий процесс, позволь тебя огорчить. В жизни всем правит тонкий расчет, и выглядит это довольно стандартно. У разработчика или издателя рождается идея, которая, как они считают, будет успешной и интересной. Стратегия о Второй Мировой войне с элементами танкового симулятора, гонки по московским пробкам на бульдозерах, шутер с реалистичной трехмерной графикой для людей с плохим зрением и так далее. И уж потом эта идея по пунктам, техническим заданиям и ценным указаниям начальства воплощается в жизнь.

Какой-то намек на творчество присутствует лишь на стадии создания идеи, да и там гораздо важнее не ее оригинальность, а интерес геймеров к этой теме. Но разработчики ***«Ликвидатора»*** подошли к этому процессу с совершенно другой стороны. Но, к сожалению, этот подход тоже не отличается большой степенью творчества.

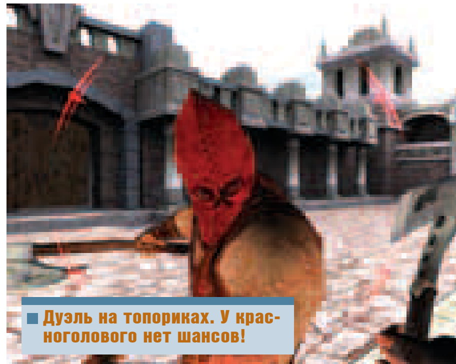
БЛАГИЕ НАМЕРЕНИЯ...

У **Parallax Arts Studio** изначально не было цели сделать игру о чем-то. Они создавали технологию, на которой можно было бы делать то, что они хотят. На серьезность этой цели указывает то, что студия Parallax Arts появилась четыре года назад, но ни одного их проекта еще не было выпущено. В то время как обычно за первые годы своего существования молодая студия старается выпустить как можно больше игр, не слишком заботясь о качестве, Parallax Arts наоборот сознательно не стала выпускать первую дебютную разработку – ***«Утопия Сити»***. К тому времени, когда она была готова, работа над движком ушла далеко вперед, и «Утопия» не показывала и половины его реальных возможностей. И только сейчас, когда технология отточена и позволяет делать на самом деле современные игры, студия планирует выпустить свой первый проект – «Ликвидатор».
У такого подхода, конечно, есть плюсы. Новые проекты можно выпускать не раз в пару лет, а каждые несколько месяцев. В движок и весь инструментарий сразу добавлялась возможность легко подключать новые возможности свежего железа. Единственное, что не было учтено – и это главный минус такого подхода, – мы любим хорошие игры с интересными идеями и их качественной реализацией, а не современные технологии.



Серьезный парень с пулеметом в зубах, рваной рубахе и криком «банзай» против толпы смертоносных гадин


Обладателям старых компьютеров остается только мечтать о такой графике.


Дуэль на топориках. У красноголового нет шансов!

....С ТЕЛЕПОРТАЦИЕЙ В АД...

А с этим у «Ликвидатора» дела не очень хорошо. Сюжет создан в лучших традициях Doom'а и тоже занимает несколько строчек в самом полном описании. Существовало четыре параллельных мира. И однажды в три из них пришла какая-то инопланетная зараза, которая изменила их до неузнаваемости. Теперь такая же участь грозит и родине нашего героя, которому нужно поочередно навести порядок в каждом мире. Кроме него, ясное дело, больше никто не справится. Серьезный парень с пулеметом в зубах, рваной рубахе и криком «банзай» против толпы смертоносных гадин, которые до этого уничтожили пару присланных армий. Это забавно смотрится в школьных сочинениях на тему «Как я провел лето», а в шутерах несколько приелось.

Игровой процесс также не вызывает восторга. В этом смысле «Ликвидатор» опять же больше всего напоминает Doom. Первый. Бегаешь туда-сюда по уровню, валишь монстров, нажал на кнопку в одном месте, а в другом открылась дверь.

Правда, без современных фишек не обошлось. Например, «Ликвидатор» отслеживает твой стиль игры. Если ты как маньяк носишься по уровню, убивая всех на своем пути метким хедшотом в левый глаз, то за каждым новым поворотом жди все большее и большее количество монстров. Да еще и без левого глаза. А если большую часть времени ты разглядываешь местные пейзажи, то и противников ты чаще будешь видеть где-то там, за горизонтом.

...И НАДЕЖДАМИ НА БУДУЩЕЕ

Хотя, надо признать, что видеоряд на самом деле на высоком уровне. Во-первых, все уровни полностью прорисованы в пакетах трехмерной графики, а не составлены из какого-то набора объектов. Никаких одинаковых комнат, стен и так далее просто нет. Во-вторых, в игре используются все современные и на самом деле интересные графические технологии.

Сейчас «Ликвидатор» выглядит как добротно сделанный шутер с хорошей графикой, но ни о чем. Можно побегать и пройти, но без каких-то особых восторгов и приятных воспоминаний. Работа над проектом подходит к концу, и уже вряд ли что-то будет изменено. Первый блин четырехлетней выдержки все же вышел комом. Остается ждать релиза для выставления оценок и финального вердикта и следить за анонсами Parallax Arts Studio. Эта команда еще скажет свое слово.

АГЕНСТВО ПО ТЕЛЕПОТАЦИИ



Virtual Teleportation Agency – это главная и единственная организация будущего, которая ведает межзвездными перемещениями. Когда были обнаружены другие населенные миры, в каждом из них были установлены телепортеры, позволяющие попадать из одного мира в другой. Но потом что-то случилось...

А МЫ ПОЙДЕМ НА ЗАПАД

Разработчики сразу признаются, что ориентируют свой проект на западный рынок. Издание игры в России не является их основной целью. Хорошее доказательство этого: сайты игры и команды девелоперов существуют только на английском. Но в тоже время, лишать российских игроков удовольствия никто не собирается. Поэтому решено сделать так – в мае 2005 года ***«Ликвидатор»*** выходит на западе, а уже потом, с некоторым опозданием, он появляется в России. Что, на самом-то деле, очень приятно – часто русские разработчики используют отечественный рынок как площадку для финального бета-тестирование перед релизом на западе. Непонятно только, почему с нас за это берут деньги...

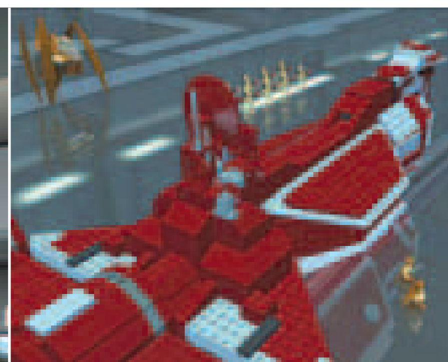



Грехи замаливает, пощады просит. Нашел у кого!


Местные пауки напоминают сразу и Doom III, и Half-Life 2...



Кто к нам с мечом придет, от меча и погибнет.



Высадка прошла успешно.



«Я еще и не такое умею делать!».

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Intractive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Travellers Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.legostarwarsgame.com
ДАТА ВЫХОДА	29 апреля 2005 года

Текст: Сергей Метелев

LEGO STAR WARS

ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ

Идея продавать один товар за счет выпуска кучи других с тем же названием не нова. Оный маркетинговый ход подробно описан во многих современных учебниках по микроэкономике и слаженно действует уже второй десяток лет. На ниве компьютерных игр наибольших достижений добилась компания Lego (различные вариации на тему «Барби и ее друзья» не в счет). Известные во всем мире конструкторы засветились в различных жанрах и успели рассказать кучу невероятных историй. Но чтобы действия происходили в далекой-далекой Галактике... Такое ты увидишь впервые.

Я ТВОЙ ОТЕЦ

Сюжет ***LEGO Star Wars*** вобрал в себя события, поведанные в пяти лентах о «Звездных войнах». Плоские как табуретки **Квай-Гон**, **Оби-Ван Кеноби**, ушастый **Йода** и великий джедай **Люк Скайуокер** (всего насчитывается тридцать персонажей) на протяжении двенадцати миссий борются с не менее плоскими представителями темной стороны Силы во главе с Дартом Вейдером. Все это дело снабжено занимательными воздушными баталиями (**TIE Fighter** и **X-Wing** с пупырышками-креплениями – это нечто!) и поединками на световых мечах.

НЕ СМЕШНО, ЗАТО ПРО «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»

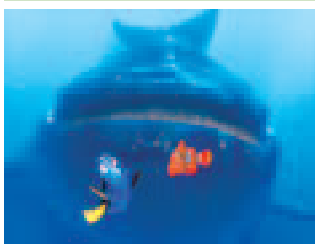
Со стороны эпические сражения кажутся форменным безобразием. Герои (твой протеже и его товарищи под управлением искусственного интеллекта) еле-еле шкандыбают на своих неподвижных ногах из пункта «А» в пункт «Б», по пути срезая пластмассовую стружку с противостоящих плохишей. Набор движений прост как дважды два: атака, прыжок и специальный прием.

В нужный момент срабатывают заранее прописанные скрипты, которые по задумке авторов должны повысить градус кипения бушующих страстей. Под ногами рушится мост. О ужас, как же попасть на другую часть локации? Закадровый голос шепчет на ухо: «Используй силу, дитятко!».

С МЛАДЫХ НОГТЕЙ

Что мы имеем? Благодаря конструкторам Lego, в конце апреля маленькие детишки получат уникальный шанс влюбиться во вселенную «Звездных войн». Думаю, тем, чье босоногое детство прошло на фоне телепередачи «Лего-го», скучно тоже не будет. 

СПАСАТЕЛИ



Компания Travellers Tales набила руку на производстве детских игр по дорогим лицензиям. Успешные продажи их последнего творения *Finding Nemo* буквально за уши вытянули издательство THQ из глубокого экономического кризиса.



Рубящиеся в игру детишки складывают из небольших кирпичиков маленький мост и писают кипятком от счастья

HEARTS OF IRON 2

ИСПОВЕДЬ НАСТОЯЩЕГО ДИКТАТОРА

Моей воле повинуются миллионы. Сотни вооруженных до зубов дивизий готовы по моему малейшему жесту отправиться в бой. Я ведаю вопросами войны и мира, я вершу судьбы стран и народов. Я – Сталин, я – Гитлер, я – Черчилль, я – Рузвельт. Я играю в *Hearts of Iron 2.*

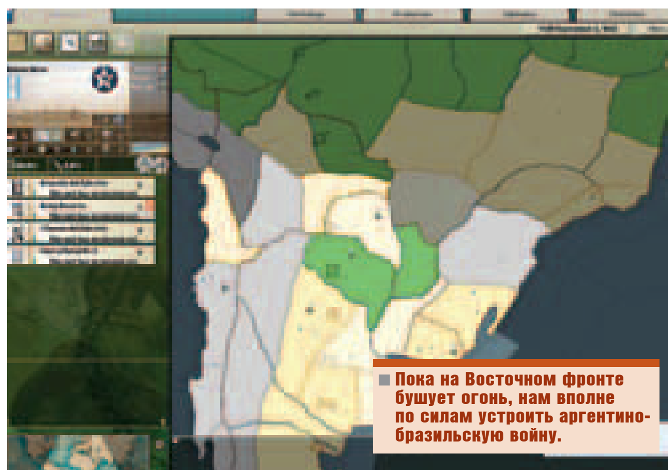
Текст: Егор Просвирнин

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C / Snowball Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Paradox Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-ускоритель (4Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (4Mb)
КОЛИЧЕСТВО CD:	Один
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	Тридцать два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.paradoxplaza.com

Чемодан, аэропорт, Стокгольм. Я – в самой скандинавской из всех Скандинавий, я – в Швеции, я – в офисе **Paradox Interactive**, демиургов ***Hearts of Iron 2*** (в нашенском прокате – ***«День Победы 2»***, далее я буду использовать только это название). 17-й этаж, окна во всю стену, вокруг, насколько хватает глаз, расстилается ничего не подозревающий Стокгольм. Легкий поворот головы, и вместо картин мирной жизни – грохочущая адскими чертями битва с участием полумиллиона вооруженных граждан с каждой стороны. Любезные шведы (главный программист и главный же дизайнер игры) предлагают помощь, но гордым взмахом головы я от нее отказываюсь – в милой сердцу России обращаться с глобальными стратегиями учат едва ли не с пеленок, чай, не Америка. К тому же, в игру имплантирована куда более человеческая, чем в предыдущей части, система обучения, способная даже хроническому олигофрену объяснить, что, почем и почему. Я, понятное дело, не олигофрен, а сверххардкорный обозреватель лучшего на всем постсоветском пространстве игрового журнала **«PC ИГРЫ»**. Поэтому, сделав хитрые глаза, в стартовом меню выбираю максимально возможную сложность. Белокожие экс-викинги в шоке, они торопливо лопочут, забыв про неродной английский. Нет, дорогие друзья, отойдите и успокойтесь, сейчас я вам покажу, как правильно надо завоевывать мировое господство (начинает грузиться сценарий Road to War).

SCIENCE FREAKTICION

По сравнению с ранее описанной бета-версией (смотри предыдущие номера нашего великолепного издания), кое-что существенно изменилось. Предположив, однако, что моего превью ты не видел, журнал начал читать вчера и вообще слова «День Победы» для тебя означают только «9 мая» (сама по себе ассоциация неплохая) и ничего более, начну с начала. Перед тобой – более чем аккуратная к истории глобальная стратегия, посвященная Второй мировой войне. Взвалив на свои плечи тяжесть всего государства а-ля титан – небесный свод, тебе предстоит привести выбранную нацию к победе, управляя экономикой, политикой и военными силами целого государства. Более всего, по сравнению с первой частью, изменилась исследовательская система, превратившаяся из неслабого такого паззла в довольно простую задачку. Несколько кликов – и у тебя есть исследовательские



Пока на Восточном фронте бушует огонь, нам вполне по силам устроить аргентино-бразильскую войну.

HEARTS OF IRON

Накушавшись замечательной второй части, ты наверняка захочешь тех же щей, да погуще. Их, как говорится, есть у нас. Начать стоит с первой части игры, в девичестве *Hearts of Iron* (при переезде в страну медведей и балалаек – *«День Победы»*), которая довольно-таки радикально отличается от сиквела. Во-первых, в отличие от простой и понятной системы исследований, тут просто миллион всевозможных точек приложения усилий: был бы, как говорится, бюджет, а куда тратить его – найдется. Во-вторых, куда более простой, я бы даже сказал что примитивный, производственный процесс и довольно забавно-невменяемая дипломатия, в которой мы посредством специальных кнопочек утягиваем страну на одну из трех вершин (фашизм-коммунизм-либералиизм) треугольника. Как только нечестивцы наползают на самый угол, их тут же кидается пеленать МИД, навеки вовлекая в братский союз (приобретать союзников насильственно довольно глупо ввиду необычайно высокого недовольства населения таким решением). Да и сами боевые действия в силу отсутствия аэродромов и прочих интересных нововведений выглядят совершенно иначе. В общем, для ознакомления все-таки рекомендуем.




Шенген по-советски.

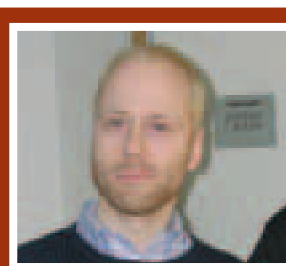
команды (по мере хода событий будут добавляться новые коллективы), имеющие различные навыки и специализации, которые варьируются от страны к стране. Под моим умелым руководством советский гений Курчатов со скиллом «3» медленно и печально мучился с созданием атомной бомбы, в то время как буржуинский Оппенгеймер, имеющий аж 9 очков умения, щелкал те же проекты, словно козьи орешки. Как пояснили скандинавы (смотри врезки), сделано это для более-менее соответствия игрового процесса реальным событиям, дабы evil Stalin не начал раньше срока шпынять ядреным батоном по свободному миру. Заодно имею честь сообщить, что количество доступных для исследования проектов сократилось в неизвестное количество раз: в каждой области их отныне наберется едва ли пара десятков. В то же время, оные проекты имеют так называемый «исторический год», когда они были изобретены. Попытка исследовать ядерный реактор раньше положенного приведет к, страх сказать каким, пенальти, предотвратив тем самым преждевременные научные прорывы. Не имея возможности сразу же заняться разработкой сверхтяжелых танков, ты, возможно, обратишь свое внимание на иные отрасли народного хозяйства.

THOUGHTS OF A CYNICAL RULER

С производством дивизий все та же самая шарманка, разве что бригады куются отдельно, а потом по мере надобности прицепляются-отцепляются к нужным воинским формированиям. Злющие «парадоксы», кстати, убрали столь широко разрекламированный мной пункт меню, позволявший заказывать постройку заводов оптом. Это абсолютно идеологически верно. Теперь лучший способ повысить промышленный потенциал Империи (еже-ли тебе чужды имперские идеи в формате компьютерной игры, то немедленно закрой этот материал и иди играть в «Контру») – это захватить соседские промышленные же районы. По традиции не стоит забывать тратиться на апгрейд вооруженных сил и их пополнение рекрутами, иначе будет очень больно и неприятно, почти как у дантиста. После объявления войны, кстати, потребность населения в потребительских товарах резко падает («С каким клубничным вкусом? Война!»), посему, даже не перераспределяя госбюджет, ты будешь наслаждаться просто гигантским уменьшением числа недовольных очередной агрессией. При сколько-нибудь продолжительной кампании их число снижается до минимума, после чего дальнейшее продолжение боевых действий становится делом сугубо выгодным. Я в курсе, что кроваво и аморально, но у меня совершенно нет моральных принципов. Надеюсь, у тебя они тоже отсутствуют.

МИД ЗАЯВЛЯЕТ РЕШИТЕЛЬНЫЙ ПРОТЕСТ!

Иначе как ты будешь заниматься внешней и внутренней политикой? Для каждой экспансионистской державы внешнеполитическим приоритетом является поиск и дальнейшее обхаживание стран, на которые потенциально можно напасть. Внутренняя политика должна сводиться к максимальному уменьшению народного гнева по поводу очередной войны. Теоретически, двигая Специальные Ползунки, можно построить милое неаг-



На вопросы нашего журнала в Стокгольме глаза-в-глаза отвечал лично **Йоаким Бергквист** (Joakim Bergqwist), главный дизайнер ***«Дня Победы 2»***

PC ИГРЫ: Как вы считаете, не сделало ли серьезное упрощение системы исследований и введение специальных «типов пехоты» исследовательский процесс менее гибким, не уничтожило ли нюансы?

Йоаким Бергквист (далее Й.Б.): Нет. Внося изменения, мы руководствовались двумя причинами. Во-первых, мы хотели сделать исследовательский процесс проще, дать возможность принимать стратегические решения в отношении научных разработок. Во-вторых, мы старались создать систему, баланс которой был бы куда более простым делом, чем баланс исследований первой части.

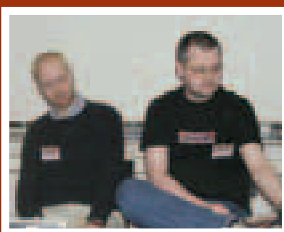
PC ИГРЫ: Насчет пресловутых «исследовательских команд». Мы (да и не только мы) считаем, что их «специализации» приносят одни только проблемы. Нам так и не удалось подобрать команду, которая на 100% подходила бы к исследовательскому же проекту. Есть оправдания?

Й.Б.: Да, мы (вы не поверите) этого и добивались. Лишь несколько стран имеют мастеров на все руки (и то, те работают кое-как), остальным приходится идти на компромиссы. Почему, например, советская ядерная программа столь медленно продвигалась? Правильно, все упирается в компетентность ученых. Вот мы это и воссоздали.

VICTORIA: AN EMPIRE UNDER THE SUN

Разобравшись с самой второй из всех мировых войн, рекомендую переместиться в век девятнадцатый, отчаянно симулируемой еще одной шведской глобальной стратегией под названием ***«Виктория»***. Тут уже акцент сделан не на боевые действия – сама боевая система значительно упрощена, в девятнадцатом веке планировать операцию по минутам было невозможно по понятным причинам – а на вашу (и нашу) любимую экономику. То есть, с «задавить фашистскую гадину» фокус плавно перемещается на «сделать Российскую Империю мировым лидером по производству стульев», благо, экономическая система в местных Палестинах куда как более проработана и на порядок привлекательней. Деньги от продажи этих самых стульев (или, например, пушек, консервов, да чего угодно) можно и нужно вкладывать не столько в вооруженные силы, сколько в построение колоний в еще никем не поделенной Африке. Опоздавшим к раздаче ничейных земель дозволяется устраивать жестокие колониальные войны с очень даже неожиданными результатами. Но лучше, как ты понимаешь, до этого не доводить и решать все вполне мирными методами.





ИГРЫ: Руководствуясь известным принципом «всего, да побольше», не добавили ли вы новых модификаторов атаки и защиты в боевую систему «Дня *Победы 2*»?

Й.Б.: Добавили. Например, прежнюю «наземную защиту» (ground defense) мы разделили на, собственно, «защищенность» (defenseviness) и «прочность» (toughness). Первая включается, когда вы, понятное дело, в обороне, а вторая – когда атакуете сами. Заодно раньше бронированность цели была скрыта от глаз играющего, сейчас же мы выделили этот параметр в отдельную строку, обозвав его «мягкостью» (softness).

ИГРЫ: Насчет интерфейса. Почему вы до сих не добавили кнопку «загрузить игру» прямо во внутриигровое меню? Ужасно временами раздражает...

Й.Б.: Совершенно верно, чтобы загрузиться, надо сначала выйти из игры, выбрать «новую игру» и лишь потом произойдет сама загрузка. Мы, знаете ли, делаем игры не для читеров: играй честно и изволь отвечать за свои ошибки.

ИГРЫ: Кстати, касательно точности исторических событий. Мы вот тут на Финляндию напали, так союзнички финнам вообще помощи не слали (в реальной истории все было ровно наоборот)!

Й.Б.: На самом деле такое событие есть, но оно рассматривается как альтернативная история, и шанс его появления очень мал.

рессивное изоляционистское государство, которое, сидя где-нибудь на краю Земли, не будет никому мешать, тихо и незаметно доживая свой век. На практике это – удел чистой воды лузеров (лузеры, извините!). Творя политику внешнюю, следует исходить из постулата, что война с другими мировыми державами неизбежна: чем больше очков (очки = провинции; завоевал какой-нибудь вшивый Афганистан – получил очки, кто имеет больше всех очков в конце 1947 года, того и тапки) у тебя, тем больше они волнуются. Когда ты уверенно вырвешься по этим самым очкам вперед, зарубежные недоброжелатели настолько разволнуются, что объявят тотальную войну. Так что будь готов и не обращай на их мнение ни малейшего внимания.

МЫТЬ САПОГИ В ЛА-МАНШЕ!

Мои стокгольмские друзья, выпучив глаза, вовсю смотрели на развернутые военные приготовления, отпуская непонятные мне комментарии и делая пометки на ослепительно-белой бумаге. Дремучий интервенционализм, оккупация Восточной Европы, вторжение в Тибет и Китай, жестокая мясорубка с японцами за Корею – мой трэш-тоталитарный СССР давал прикурить всем подряд. Главная цель, впрочем, была несколько иной: я планировал 22 июня ровно в 4 часа коварно объявить войну немецко-фашисткой Германии. План был чрезвычайно коварен и включал в себя, в частности, построение приграничных аэродромов. Дело в том, что (ты сейчас удивишься), в реальном мире самолеты не могут, как в прошлой части, кое-как где попало садиться. Им, оказывается, нужны нормальные взлетно-посадочные полосы! Строительство оных, хоть и стоит относительные копейки, зато длится совсем даже не полторы минуты. Разместив на аэродромах сверкающую ангельским блеском авиацию (чистой воды авторская фантазия – сколько-нибудь приличную графику нам так и не завезли, шарлатаны) и отдав приказ бомбить все живое в Восточной Пруссии, ты можешь идти на кухню нюхать кокаин – сталинские соколы справятся с фашистскими ястребами на полном автомате. Далее (по моему плану) в качестве киндер-сюрприза выступали моторизированные дивизии в несметном количестве, атакующие врага со всех сторон. Заблаговременная оккупация Югославии дала возможность сразу после начала войны одним ударом покончить с Венгрией и выйти немцам во фланг, одновременно начав наступление на южном направлении супротив итальянской армии. Тут я немного прерву стремительное течение увлекательного сюжета и сделаю небольшую ремарку. Если раньше наши дивизии атаковали супостата только после того, как приходили во вражескую провинцию, то ныне, во времена интернета и телепередачи «Аншлаг», они кидаются на врага сразу после отдачи приказа о наступлении. И уже только после безоговорочной победы выдвигаются в направлении чужих сел и городов. Таким образом, поместив за основными силами в качестве резерва десяток-другой дивизий, ты невероятным образом укрепишь оборону. Дополнительный смысл столь смелым затеям придают новые команды «поддерживающая атака» и «поддерживающая защита», когда солдатня дает по носам плохишам, не покидая при этом



Ласково обхватив Монголию, гигантский советский краб тянется к Японии и Китаю.

CRUSADER KINGS

Осуществив проект «Русская Африка», можно переходить в совсем уж дремучие времена, благо, и тут наши скандинавские друзья постарались. В *«Крестоносцах»* можно и нужно занять пост князя, скажем, Владимирского, после чего, объединив железной рукой все русские земли, начать планомерно покорять цивилизованный мир, отбиваясь от всяких монголов и прочих нехороших товарищей. Цивилизованный мир, кстати, только и ждет нашего на него нападения. Экономика и военное дело низведены до уровня какой-нибудь RTS «про эльфов», зато на первое место выдвигается работа с людьми. В средние века, увы и ах, вертикаль власти была достаточно слабой, поэтому в регионы приходилось лично назначать своих наместников, каковые, с удовольствием получив титул какого-нибудь графа, совсем не спешили отдавать его обратно в случае провинности. Учитывая солидное количество характеристик и тщательно просчитываемую родословную (что крайне важно при определении права наследования и тому подобном), процесс подбора нужного руководящего работника (да такого, чтобы не поднял против нас мятеж) становится более чем увлекательным времяпрепровождением.




■ Жестокая битва за Францию.

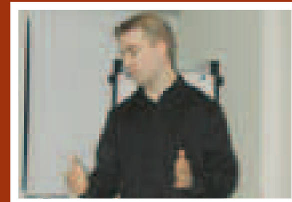
место постоянной дислокации. AI, впрочем, об этих замечательных командах тоже знает и с удовольствием их использует, отбивая твои атаки находящимися в соседних провинциях головорезами. Лечится это генеральным наступлением на широком фронте – оппортунисты от этого теряются и обращаются в поспешнейшее бегство.

ФОМЕНКО-STYLE

Итак, 1942 год, я захватываю Берлин, красный флаг над Рейхстагом, дальнейшая высадка и оккупация Испании, частичное освобождение Франции... Финита ля комедия? Как бы не так – отказавшиеся дружить с нами буржуазные империалисты решают, что мы слишком уж многим владеем, и устраивают полномасштабную войну. В моем варианте это была попытка американцев с небольшого кусочка Норвегии (успели оккупировать немецкую территорию до меня) атаковать мирный Советский Союз (в состав которого к тому времени входила вся остальная Скандинавия). По 70 дивизий в каждой из двух провинций – куда это годится, верно? Вот и я так решил, шмальнув по супостатам ядерными ракетами (которые уничтожают все живое в выбранной провинции). Буквально за несколько минут практически вся армия США перестала существовать. В это же время предусмотрительно подготовленные танковые войска крушили французскую оборону сразу с двух направлений, сминая вражеские отряды. Передислоцировав на только что отвоеванные аэродромы несколько десятков V-2 (это «Фау-два», оружие возмездия, знаете ли), я начал ракетный обстрел Лондона и его окрестностей. За спиной вдруг раздаются восторженные аплодисменты граждан, восхищенных наглядной демонстрацией понятия «европейское единство по-русски».

ЗВУКИ БУ

Игравшая все это время музыка меня, честно говоря, не впечатлила. Получив в личное пользование персональный диск с игрой (в главном меню так и написано "For Egor Prosvirnin") и более внимательно изучив проект в домашней обстановке, я остался верен своему мнению: несмотря на местами выдающиеся усилия композитора, бессмертных классиков (чьи не менее бессмертные творения работали саундтреком в первой серии) ему, увы, не переплюнуть. Впрочем, я абсолютно уверен, что у тебя всегда найдется диск-другой с Чайковским, дабы компенсировать столь досадное недоразумение (сам я, впрочем, предпочитаю играть под Паганини). Громадным минусом игры является полнейшее отсутствие финальных роликов и прочих глупых изысков – победив всех и вся уже в Третьей Мировой, в качестве конфетки фабрики «Красный Декабрь» я получил лишь картинку со статистикой. Я понимаю, что суровый минимализм – и все дела, но не до такой же степени?! Резюмируя, локальным ИТАР-ТАССом сообщаю, что «День Победы 2» идеально подойдет для граждан, обожающих мечтать на тему «вот если бы этого не случилось, каким бы был тогда современный мир?». Пора, как говорится, перестать мечтать, взять в руки мышку и пойти править историю в соответствии с собственными представлениями об ужасном. Удачи, дорогой диктатор!



PC ИГРЫ: В этот раз вы отказались от использования классических композиций в саундтреке игры. Почему?

Отвечает Йохан Андерссон (Johan Andersson), продюсер игры и ведущий программист: Мы хотели создать пять различных тем, для чего и отказались от классики. Во-первых, это американская тема, а-ля голливудские фильмы о войне. Во-вторых, английская, которая должна напоминать вам военные марши. Далее идут русские, которых мы попытались стилизовать под Чайковского, потом следует немецкая тема, ставшая воплощением агрессии, и завершает все это японцы со своими восточными мотивами.

PC ИГРЫ: Может быть, вопрос немного не по теме, но, тем не менее. Нам очень хочется увидеть продолжение вашей великолепной *«Виктории»*!

Отвечает Теодор Бергквист (Theodor Bergquist), директор Paradox Interactive: К сожалению, второй части не будет – продажи оригинала оказались слишком неубедительными. От себя замечу, что «Виктория» – моя любимая игра в линейке наших глобальных стратегий.

PC ИГРЫ: Чем будете заниматься после выхода *«Дня Победы 2»*?

Т.Б.: У нас в планах есть два сверхсекретнейших проекта. Первый будет сфокусирован на дипломатии. Про второй могу сказать только, что мы будем использовать в нем... трехмерный движок! Ничего более даже не пытайтесь узнать.

НЕ ВСЕ ГЛАДКО

Помимо игр хороших и замечательных, старательные шведы выпускают еще, как бы это так помягче сказать, игры не столь замечательные. Например, чудо-проект *Legion*, который отдельные острословы окрестили «*Total War* для бедных». Общий смысл примерно тот же: Древний Рим, стратегический уровень с перемещением армий и тактический уровень с RTS-style битвами. Отличия, как всегда, в деталях. Например, отдав приказы в начале тактической битвы, более ты уже не сможешь контролировать процесс – в соответствии с директивами, солдаты смешаются в весьма забавную кучу-малу, а там уж победит тот, у кого форс длиннее. Ну и плюс, довольно отвратная спрайтовая графика, которая по сравнению с *Rome: Total War* выглядит просто никак.

А еще есть, скажем, проектик *Crown of the North*, являющийся предшественником наверняка знакомой тебе *Europa Universalis*, которая, в свою очередь, является предшественницей всего того великолепия, о котором я излагал с самого начала. Очень, право слово, тяжелое зрелище для глаз и нервов геймера. К тому же – чрезвычайно (буквально на уровне *«Тетриса»*) простое.





IMPERIAL GLORY

ИМПЕРСКИЕ ЗАМАШКИ

Иван "Nemezido" Гусев

В свое время тактическая стратегия *Commandos* от испанских разработчиков Pyro Studios произвела настоящую революцию в жанре. Игра имела огромный успех, и вскоре на прилавки магазинов как из рога изобилия посыпались клоны. По количеству игр, скроенных по лекалам Commandos, шедевр испанцев сравним с *Diablo*.

Много воды утекло с релиза ***Commandos***. За это время появились вторая и третья части тактического сериала, неплохая стратегия ***Praetorians***. Сейчас же ребята из **Pyro Studios** готовятся к новой бархатной революции в жанре RTS. Имя ей – ***Imperial Glory***. Желая знать все подробности грядущего потенциального хита, корреспонденты твоего любимого журнала штурмом взяли Мадрид и осадили офис Pyro. После недельной осады испанцы подняли белый флаг и послали парламентера.

О ЛЮБВИ

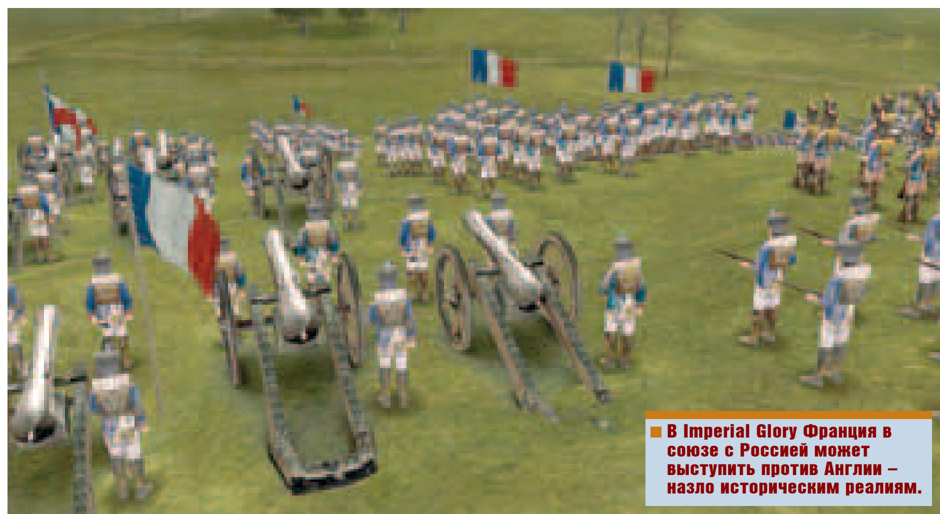
PC ИГРЫ: Ну, кто здесь мечтает об имперской славе?! Имя, фамилия, ИНН, опыт в игровой индустрии! И за какой фронт работ ты отвечаешь?

Франсуа Кулон (далее Ф.К.): Всем привет. Меня зовут **Франсуа Кулон** (Francois Coulon), я работаю в Pyro Studios исполнительным продюсером Imperial Glory. Понятное дело, в игровой индустрии я не новичок – два года отпахал продюсером на **Wanadoo Editions** в Париже, а до этого подарил шесть лет жизни **Ubisoft**. Работал и в Париже, и в Нью-Йорке, и в Монреале. Про ***Splinter Cell*** знаете? Ей, родимой, я и занимался.

PC ИГРЫ: Splinter Cell? Да, что-то слышали... А если серьезно, то не удивительно, что с такими рекомендациями, тебе доверили столь дорогой и перспективный проект, как Imperial Glory. Надеемся, опыт Pyro позволит вам сделать по-настоящему интересный проект.

Ф.К.: Да, у Pyro есть немалый опыт в разработке стратегических игр. Поэтому мы пошли по проторенной до-

ЖАНР ИГРЫ	Real Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Pyro Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.imperialglory.com
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2005 года



В Imperial Glory Франция в союзе с Россией может выступить против Англии – назло историческим реалиям.



■ Во многих RTS о морских сражениях забывают. Imperial Glory исправит оплошность.



рожке, только дальше, чем обычно. Я сам обожаю историю, особенно военную. Выбранный для Imperial Glory временной период – эра великих империй. Экономика, политика, дипломатия и, разумеется, войны – все это безумно интересно!

Идея Imperial Glory родилась буквально за пару месяцев до начала разработки и была настолько хороша, что практически не изменялась за прошедшие два года. Это не тот случай, когда ты задумываешь умную стратегическую игру, а в итоге получается файтинг, полный кровожадных мутантов.

PC ИГРЫ: То, что в Pyro Studios работают профессионалы, нам доказывать не надо. Кстати, сколько народу трудится над Imperial Glory?

Ф.К.: Сейчас над игрой работают двадцать семь человек. Плюс еще несколько присоединятся в ближайшие недели, чтобы подсобить на финальной стадии. Всем приходится пахать без выходных и отгулов. Не объединяй нас безграничная любовь... к играм, естественно, к играм... могли бы и не сдюжить. Эта любовь помогает нам творить в будни, в выходные и даже по ночам.

МАТЕРИЯ ВТОРИЧНА, ГЕЙМПЛЕЙ ПЕРВИЧЕН

PC ИГРЫ: Вопрос на засыпку: почему исторической основой для игры вы выбрали именно эпоху Наполеоновских войн?

Ф.К.: Все просто. Наполеоновские войны – идеальный сценарий для той игры, которую мы хотели сделать. Эта эпоха интересна не только войнами, но и изобилием конфликтов во всех сферах жизни: социальной, экономической, политической. Время наполеоновских войн вдохновляло не только нас. Вспомните, сколько шедевров русской литературы было написано об этой эре!

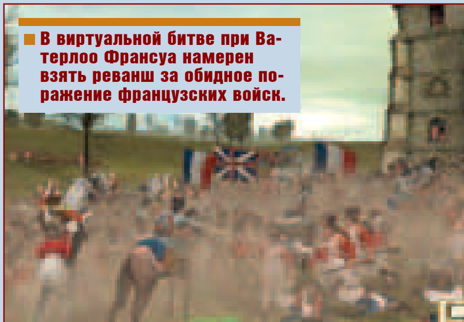
PC ИГРЫ: Намек на «Войну и мир» ясен. Но давай не будем углубляться в литературоведческие дали, а поговорим непосредственно об игре. Imperial Glory сочетает в себе глобальную пошаговую карту и риал-тайм на поле боя. Почему вы не остановили выбор на чем-то одном?



ЛЕБЕДЬ, РАК И ЩУКА

PC ИГРЫ: Изнутри разработка игры подчас довольно забавное занятие, верно? То и дело сталкиваешься с какими-то трудностями или смешными ситуациями...

Ф.К.: Так точно. Вы попробуйте-ка сами запихать на экран тысячи юнитов и при этом не превратить битву в кучу-малу! Что касается забавных казусов, то сама по себе команда, трудившаяся над *Imperial Glory*, – один большой казус. Я, к примеру, француз, наши издатели – Eidos Interactive – англичане, а разработчики – испанцы. Каждый хотел, чтобы его нация была выгодно представлена в игре. Дело чуть до драки не доходило. Когда игра выйдет, я намерен выиграть Ватерлоо, и мне дела нет до исторических реалий.



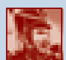
■ В виртуальной битве при Ватерлоо Франсуа намерен взять реванш за обидное поражение французских войск.





■ Количество юнитов на экране просто поражает.


Нет, это не Бородино. Ландшафт не тот.



БОЛЬШЕ ЮНИТОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

PC ИГРЫ: Тысячи юнитов на мониторе мы видели уже не раз. А есть ли у них душа? Пардон... чем они отличаются друг от друга?

Ф.К.: Для наземных сражений предусмотрено три группы юнитов: пехота, конница и артиллерия. Внутри каждой группы существует своя иерархия, боевые единицы отличаются умениями. У каждой нации есть уникальные юниты. У русских – это казаки. Многим тестерам полюбились шотландские фузилеры в юбках. Мне, как французу, больше нравятся наши "Grognards". Примерно такая же «петрушка» среди водных юнитов: фрегаты, тяжелые военные и торговые корабли и так далее. Морские сражения – немаловажная часть игры. Другое вооружение, совсем другие тактика и стратегия. В иных RTS вы такое вряд ли найдете.



Ф.К.: А зачем? Мы не хотели, чтобы игра состояла только из сражений. Нам важно дать игроку возможность насладиться яростными риал-таймовыми битвами и в то же время построить империю. Создание супердержавы требует неспешности и вдумчивости. Для грамотного менеджмента самым подходящим является пошаговый режим.

PC ИГРЫ: Поговаривают, Imperial Glory – это почти интерактивный учебник истории. Мол, события и антураж воссозданы с потрясающей точностью.

Ф.К.: Ну, это преувеличение. Безусловно, историческая достоверность важна, но геймплей первичен. В Imperial Glory Россия по воле игрока может запросто объединиться с Францией, чтобы нанести удар по Британской империи. И плевать, что такого никогда не случалось в реальности.


Переправа через мост. Как хорошо, что рядом нет врагов.




Перед началом русской кампании Наполеон наведался в церковь – просить у Бога помощи. Не помог.

Без профессиональных консультаций, правда, такая игра не получится. Мы проштудировали кучу книг, фильмы разные смотрели. А еще нам помогали лучшие преподаватели истории. Представляете? Не обошлось без доли нашего личного фанатизма. Униформа, оружие, боевые построения – здесь уж мы постарались сделать все, как было.

PC ИГРЫ: Россия в альянсе с Францией против Англии? Звучит заманчиво. Какие еще нации будут заново кроить карту мира в Imperial Glory? Какие уникальные способности, зависящие от национальности, помогут им? Расскажи, к примеру, о русских.

Ф.К.: В нашей игре представлены пять империй: Англия, Франция, Пруссия, Австрия и, конечно же, Россия. Это не означает, что игрок не взаимодействует с другими странами. У каждой из сторон свои особенности и тактика. Про русских особо распространяться не стану, чтобы не испортить удовольствие от игры. Скажу только: у них есть особые технологии, неизвестные в других государствах.

ДУМАТЬ НАДО

PC ИГРЫ: Система добычи ресурсов в большинстве RTS одинакова: создаем базу, тренируем юнитов, добываем камень-железо-золото. А как обстоят дела у вас?

Ф.К.: Поскольку игра делится на пошаговую и риал-таймовые части, это позволило нам создать гибкую систему получения ресурсов. С ними игрок возится, находясь на глобальной карте. Постройка зданий, тренировка юнитов, бизнес, создание альянсов – все здесь. Когда же дело доходит до сражения, ни о каких ресурсах голова не болит. Как видите, Imperial Glory разительно отличается от других RTS. Там ресурсы и битвы вместе, что только отвлекает игрока от сражения. У нас же котлеты и мухи отдельно. Разве не здорово?

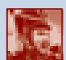
PC ИГРЫ: Да, звучит неплохо. А как в Imperial Glory обстоят дела с экономикой и дипломатией? Насколько это важные части игры?

Ф.К.: Крайне важные. Своих силенок на завоевание Европы не хватит. Если тупо объявить войну всем и вся, то вражеская коалиция быстро разобьет твою армию в пух и прах. В Imperial Glory думать надо! Полагаешь, ты можешь безнаказанно вторгнуться в маленькую нейтральную страну? Ошибочка! Это моментально понизит уровень симпатии к твоей державе и ухудшит коммерческие отношения. В условиях же блокады воевать очень


В Imperial Glory нас ждут и африканские, и северные пейзажи...



После сражения. Фото на память.



СВОБОДЕН!

PC ИГРЫ: Ждет ли нас в *Imperial Glory* одна эпическая компания или несколько небольших?

Ф.К.: Кампания одна, но какая! Ты начинаешь практически с нуля и постепенно становишься хозяином всей Европы! На пути к славе мы подсовываем игроку дополнительные задания. Их не слишком много. Зачем ломать ощущение полной свободы, которое наверняка будет у геймеров, когда они засядут за Imperial Glory?! Ты же можешь создавать свою империю так, как сам этого хочешь. К чему какие-либо препоны?! Повторюсь, в Imperial Glory геймплей первичен.



В Imperial Glory ты сможешь стать хозяином всей Европы.

тяжело. Дипломатия – наука хитрая. Грамотнее будет укрепить свою позицию пактами о защите, альянсами, договорами о праве пересечения территории страны...

PC ИГРЫ: Дипломатия дипломатией, однако все мы любим яростные сражения. Какого плана схватки нас ждут: небольшие, локальные или же масштабные?

Ф.К.: Ясное дело, эпические битвы с тысячами юнитов на экране. Игрок поучаствует в нескольких самых известных исторических сражениях, как на суше, так и на воде. Все карты разные, ручной работы. На одних вы увидите замерзшие озера, на других – леса или баррикады. Часть сражений происходит в городах: Лондоне, Санкт-Петербурге... Плюс полное климатическое разнообразие: пустыни, Средиземноморье и даже заснеженная тундра. Ну что, мне удалось вас заинтересовать? Не обойдется и без дополнительных заданий, которые появляются в ходе сражения. Мост, к примеру, защитить или же взять высоту. Imperial Glory отличается еще и тем, что игроку надо учитывать топологические особенности поля боя. Холмы, мосты, леса, реки – все может помешать или помочь вашей победе. Поэтому, чтобы победить, придется сначала изрядно спланировать свои действия.

PYRO В МОСКВЕ

PC ИГРЫ: Мы видели скриншоты Imperial Glory. В принципе, этого достаточно, чтобы захотелось купить игру. Что за чудо-движок сотворили испанские игроделы?

Ф.К.: Движок совершенно новый и сделан нашими лучшими программистами, чтобы дать дизайнерам идеальный инструмент ублажения взора геймера. В Pyro Studios всегда уделяют огромное внимание деталям, поэтому мы не способны сделать некрасивую игру. Реалистичная вода, погодные эффекты, завораживающие взрывы – движок позволил нам создать правдивую картинку. Вы правы, этого достаточно, чтобы захотеть купить нашу игру.

PC ИГРЫ: Да, похоже, вы действительно не занимались непонятно чем те два года, что разрабатывали Imperial Glory. Про мультиплеер в суматохе не забыли?





Ф.К.: Как забыть такое! В мультиплеере не будет пошагового режима, только риал-тайм. Никакого менеджмента, мешающего быстрым и яростным сухопутным и морским сражениям. Все равно никто не любит тратить время на подготовку к битве, все хотят сразу же начать бой. Так что ты и трое твоих друзей можете разбиться на две команды и без прелюдий вступить в схватку.

PC ИГРЫ: Многие сравнивают Imperial Glory с *Rome: Total War*. Ты играл в нее? И, кстати, какие RTS предпочитают в Pyro Studios?

Ф.К.: Сложно ответить. Разным людям нравятся разные игры. Мы очень ценим и ***Civilization***, и ***Age of Empires*** и серию Total War. Работая в игровой индустрии, я понимаю, насколько тяжело сделать игры столь высокого уровня. Сейчас я много играю в Rome: Total War, и мне она действительно нравится. Но я бы не сказал, что Imperial Glory похожа на нее. Да сами увидите! Мы вышли на финишную прямую с Imperial Glory. Сейчас улучшаем вражеский AI и баланс сил. Нет, правда, мы действительно вкалываем по-черному!



PC ИГРЫ: Последний вопрос. Не так давно ребята из Pyro Studios побывали в России. Чем порадовала наша гостеприимная страна? И порадовала ли вообще?

Ф.К.: Увы, я пропустил эту замечательную поездку, но коллеги рассказали мне, что классно провели время. Посмотрели достопримечательности, не забыли заглянуть и в Кремль. Им очень понравилась русская еда. Жаловались только на безумный трафик и пробки, но здесь, в Мадриде, с этим ничуть не лучше.

PC ИГРЫ: Благодарим за интервью! В следующий раз приедем всем издательством – у вас тут неплохо.

Ф.К.: Всегда рады видеть вас в солнечной Испании! Надеемся, наша игра понравится вашим читателям. Честно говоря, мы в этом даже не сомневаемся.

STAR WARS ДЛЯ ВСЕХ

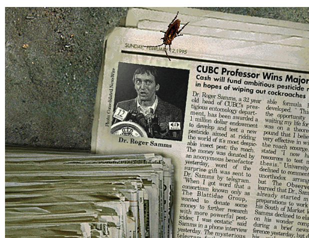
«Звездные войны», если честно, давно стали чем-то посильнее «Фауста» Гете. Миллионы поклонников, десятилетия истории светосабельного фетишизма – даже удивительно, что за столько времени брэнд не просто не умер, но с каждым годом становится все живее и живее.
Компьютерные игры во вселенной Star Wars, однако, делятся на два типа. Первый – это что-то типа ***LEGO Star Wars***. Я бы вместо таких игр продавал за 20 долларов белую бумажку с надписью «Спасибо, что подарили нам 20 баксов». На фоне логотипа SW, конечно.
А второй – это то, из-за чего этот игровой брэнд до сих пор на плаву. ***Knights of the Old Republic II*** – однозначно одна из лучших RPG этого года и бесспорно лучшая RPG во вселенной Star Wars вообще. Расписывать ее ценность для фанатов мы не будем, но отметим, что это одна из тех немногих SW-игр, от которых будут без ума даже те, кто SW не переваривает в принципе.

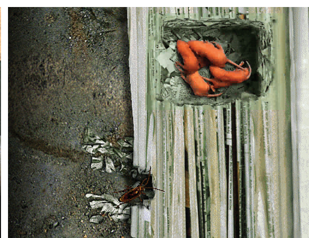




За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.







РЕЦЕНЗИИ





Star Wars: Knights of the old Republic II 100

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 108

Bad Mojo 114

The Punisher 120

UEFA Champions League 2004–2005 126

SeaWorld Adventure Parks Tycoon 2 128

Карибский кризис 132

The Fall: Last Days of Gaia 134

Street Racing Syndicate 140

Robots 146

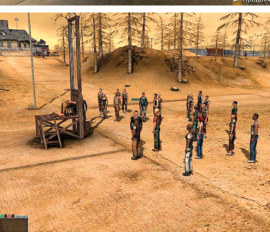
TMNT Mutant Melee 150

The House of the Dead 3 152

Playboy: The Mansion 154

American Chopper 160

Seal of Evil 162







СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

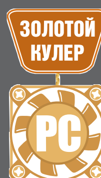
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

STAR WARS: KOTOR II – THE SITH LORDS

ЖИТЬ, УЧИТЬСЯ И БОРОТЬСЯ, КАК ЗАВЕЩАЛА BIOWARE



ЖАНР ИГРЫ	
Role-Playing Game	
ИЗДАТЕЛЬ	
LucasArts	
РАЗРАБОТЧИК	
Obsidian Entertainment	
ПОЙДЕТ	
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)	
ПОЛЕТИТ	
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
Один	
КОЛИЧЕСТВО CD	
Четыре	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.kotor2.com	

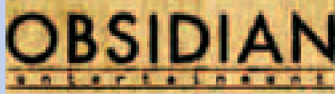
ПРОХОЖДЕНИЕ И СОВЕТЫ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
#4(20), АПРЕЛЬ 2005



Камеры наблюдения редко показывают что-нибудь хорошее.



В Sith Lords расстреливать врагов в упор потрясающе неудобно.



О КОМПАНИИ

Как бы пугающе это ни звучало, но *The Sith Lords* – первая игра, созданная Obsidian Entertainment. Но здесь нечего бояться. В компании работают настоящие корифеи игровой индустрии, за плечами которых опыт создания *Fallout, Baldur's Gate* и *Planescape: Torment*...

Текст: Олег Шолохов

Сила благоволит создателям *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Сначала компания BioWare создала лучшую игру во вселенной «Звездных войн» (а по мнению многих – одну из лучших RPG всех времен вообще), а потом разработчики из этой легендарной команды передали опыт подающим надежды ученикам из Obsidian и обучили их, как пользоваться Силой, которой подчиняется вся жизнь и которую лишь единицы могут использовать, чтобы создавать хиты таких масштабов, как KOTOR или *KOTOR II*...

Увидев ***The Sith Lords*** мельком, даже искушенный геймер может принять ее за первую часть сериала. Знакомых черт слишком много. Нововведений тоже хватает, но заметить их можно, только досконально изучив оригинальную ***Knights of the Old Republic*** и проведя хотя бы несколько часов за сиквелом. Так что же, перед нами лишенная собственного лица игра? Всего лишь попытка повторить успех шедевра от BioWare и погреться в лучах славы этой команды? В случае с проектом меньших масштабов можно было бы сказать, что именно так оно и есть. Однако The Sith Lords слишком необъятна, чтобы делать такие поспешные выводы. В игровой индустрии вообще найдется не так много команд, которым по силам вытянуть такой проект. К тому же, перед Obsidian не стояло задачи представить свое видение сериала. Проще говоря, у разработчиков были связаны руки. И все же, то, что они сделали, просто грандиозно. Игра не идеальна, нет. Но The Sith Lords – это тот случай, когда тебе будет на это решительно наплевать.

ПУТИ ДЖЕДАЕВ НЕИСПОВЕДИМЫ

Думаю, я не сильно согрешу против истины, предположив, что у подавляющего большинства геймеров воспоминания о первой части сериала исключительно приятные. Поэтому в определенной степени фотографическое сходство The Sith Lords с оригинальной KOTOR идет игре даже на пользу. Скупая мужская слеза катится по щеке еще во время генерации персонажа – до того знаком весь процесс. В очередной раз, правда, огорчает то, что найти более-менее симпатичную физиономию для своего протеже оказывается очень непросто. И дело не в отсутствии вкуса у разработчиков, а в том, что движок игры просто не позволяет потратить на лица персонажей достаточное количество полигонов. Но о движке мы еще поговорим. Пока давайте о хорошем.

Чем The Sith Lords удивила приятнее всего, так это своими масштабами: игра оказалась еще больше, чем первая часть сериала. Вроде бы, размах конфликта примерно такой же, как и раньше, и на кону по-прежнему судьба всей Галактики. Однако на сей раз история подается под куда более пикантным соусом. Раньше все сводилось к довольно простой дилемме: либо мы ситхов, либо они нас. Теперь уже через пару часов игры мы начинаем понимать, что все куда сложнее. В конфликте задействовано столько сто-

БОЕВОЕ БРАТСТВО



Бои в *The Sith Lords* в большей степени, чем раньше, ориентированы на командное взаимодействие между героями. Джедаи, например, могут овладеть способностью Battle Meditation, увеличивающей на время битвы характеристики всех членов партии. Одно из умений позволяет персонажам наносить противнику больший урон, если они атакуют его одновременно.



Сила, конечно, классная штука, но дать дубиной по башке все равно оказывается куда эффективнее



Несмотря на внушительный вид бластера, меч все равно эффективнее.



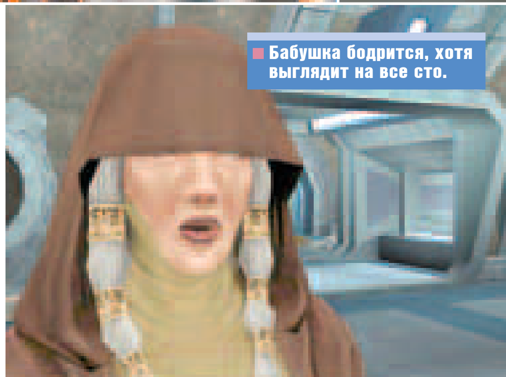
Прежде чем заняться анимацией ходьбы в невесомости, разработчики, похоже, здорово напились.


Этот дроид только на вид такой безобидный.


Дроиды-призраки? Создатели Silent Hill до такого бы не додумались.

КАКОЙ ТАКОЙ БАЛАНС?

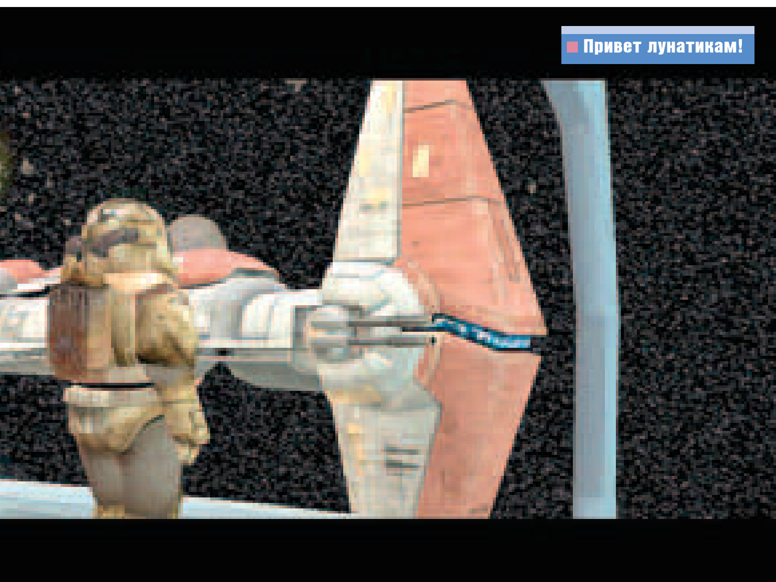

Если выбрать нормальный уровень сложности, большую часть времени *The Sith Lords* кажется игрой довольно простой. Большинство боев можно выиграть, не прикладывая почти никаких усилий. Однако в основном это благодаря главному герою. Иногда он бывает вынужден покинуть партию, и вот тогда у нас, как правило, начинаются проблемы.

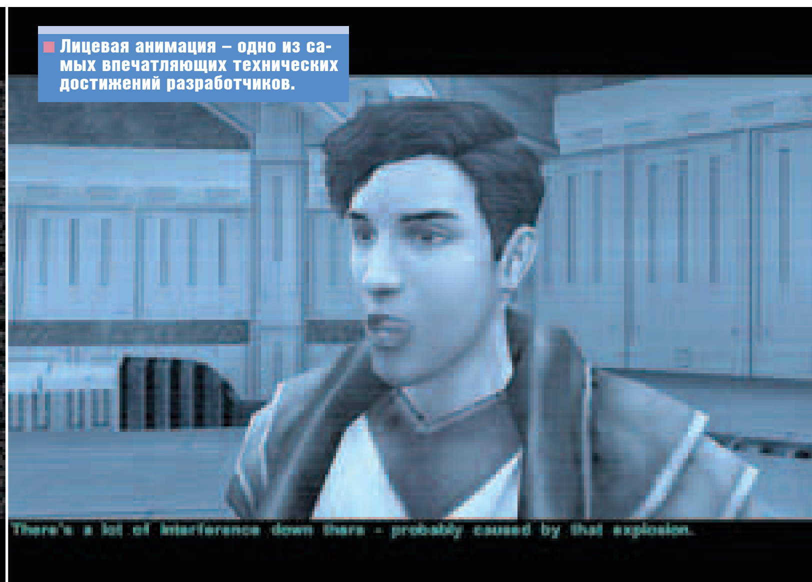

Бабушка бодрится, хотя выглядит на все сто.


Живым отсюда никто не уйдет.

рон, что нам всерьез придется заниматься межпланетарной дипломатией буквально с утра до вечера (что, конечно, не значит, что у нас не останется времени на мордобой и личное обогащение). Игра стала еще менее линейной, и от принимаемых нами решений мир меняется куда заметнее, чем раньше. При этом сюжет построен таким образом, что в половине случаев трудно понять, какой именно квест является строго обязательным, а какой побочным. Впрочем, различить, где кончается одно задание и начинается другое, теперь тоже не так-то просто. Скажем, мы попали на планету, где местные власти конфисковали у нас корабль. Формально мы обязаны лишь найти его и улететь. Однако по ходу дела местная группа гринписовцев предлагает нам помочь им спасти планету от экологической катастрофы. Никто не обязывает нас с ними связываться. При желании мы можем пойти и к их лютым врагам – нечистому на руку синдикату, которому катаст-

Если ты думаешь, что Орден джедаев безгрешен, а ситы – абсолютное зло, тебя ждет немало сюрпризов

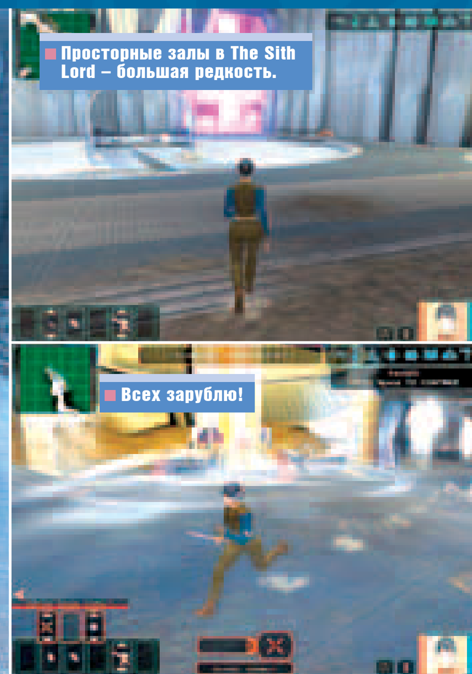

Привет лунатикам!



Лицевая анимация – одно из самых впечатляющих технических достижений разработчиков.



С Ebon Hawk'ом навсегда...

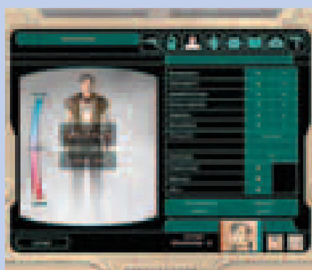

Просторные залы в The Sith Lord – большая редкость.

Всех зарублю!

рофа как раз на руку. А можем вообще попытаться держаться в стороне от конфликта – соблюдать поистине буддийский нейтралитет. Но стоит нам кому-либо помочь, как запустится цепочка весьма и весьма странных событий, в результате которых – о чудо! – наш корабль отыщется сам собой, а мы окажемся там, куда судьба вела нас все это время. Свобода есть осознанная необходимость? Так точно! Гениальность The Sith Lords в том, что у нас действительно всегда есть свобода выбора. И со свободой этой мы можем делать что угодно. Вот только в результате мы все равно окажемся там, куда нас хотели привести разработчики. И никакого внутреннего протеста по этому поводу не будет, потому что формально никто нас за руку не тянул. К тому же, нелинейность в игре вполне честная. Другое дело, что нелинейность – это всегда лишь несколько заранее просчитанных вариантов развития событий...

ТЫ ХОРОШИЙ, Я ПЛОХОЙ

В *KOTOR* мировоззрение персонажей, присоединившихся к главному герою, было статично... Мы просто воспринимали его как данность. В ***The Sith Lords*** главный герой своими поступками и словами оказывает самое непосредственное влияние на соратников. В зависимости от того, как мы себя ведем, меняется их отношение к нам. Чем больше они нас уважают, тем сильнее мы можем на них влиять. Теоретически на противоположную сторону Силы со временем можно переманить даже очень уверенного в своей правоте героя. Нужно лишь



запастись терпением и найти к нему правильный подход (а для каждого он будет свой).

ЗНАКОМЫЕ ГРАБЛИ

В том, что боевая система в The Sith Lords не претерпит никаких изменений, сомнений не могло быть никаких. Даже если бы вторую часть делала сама BioWare, едва ли она решилась бы ее менять. Делать это просто незачем. Игровая механика в KOTOR берет свое начало еще из Baldur's Gate сотоварищи и практически близка к совершенству. Впрочем, кое-какие мелочи **Obsidian** все-таки стоило подправить. Досадно, что разработчики этого не сделали. Наибольшие нарека-

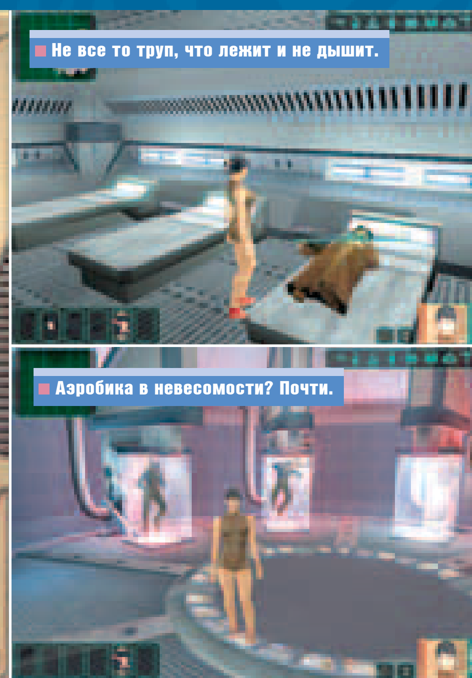

Иногда ситы появляются буквально из воздуха.



Нет, это не HK-47. Это HK-50.



Выбор портретов не так широк, как хотелось бы.



Не все то труп, что лежит и не дышит.

Аэробика в невесомости? Почти.

ния вызывает баланс. Оружие ближнего боя (особенно световые мечи, конечно) предпочтительнее практически во всех ситуациях почти для всех персонажей. Полезность большинства «светлых» заклинаний по-прежнему вызывает сомнения. Именно поэтому, если ты решишь выбрать в качестве главного героя джедая, специализирующегося на использовании Силы в бою, тебя предупредят, что делать это лучше только очень опытным геймерам. Сила, конечно, классная штука, но дать дубиной по башке все равно оказывается куда эффективнее. Зато разработчики добавили такую замечательную вещь, как визуальное отображение развития персонажа. Опять же лучше всего это видно при использовании холодного оружия: чем выше класс героя, тем более сложные и красивые комбинации он проводит.

ДЖЕДАЕМ БУДЕШЬ?

The Sith Lords совершенно неожиданно поднимает вопрос о том, кто такие джедаи. В смысле терминологии. Ситы вот убеждены, что главный герой – наш подопечный – последний из джедаев. Представители Ордена при этом (само их наличие говорит о том, что наш протеже не может быть последним в своем роде) считать его джедаем отказываются наотрез, потому что в свое время изгнали его за помощь Ревану и Малаку. Есть в игре и еще один в высшей степени странный персонаж – пожилая дама, ловко управляющаяся с Силой. Сама она утверждает, что джедаем не является. Но при этом она берется наставлять главного героя и относится к нему почти как к падавану.

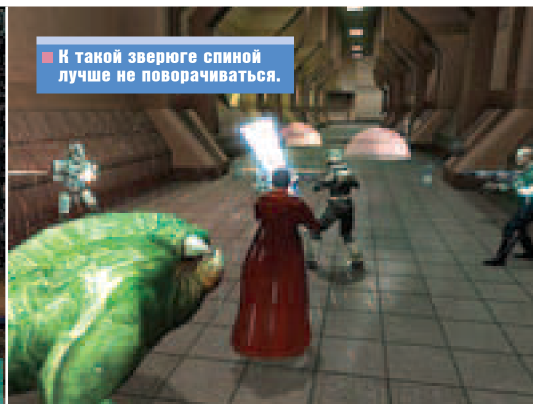


МУДРСТВУЯ ЛУКАВО

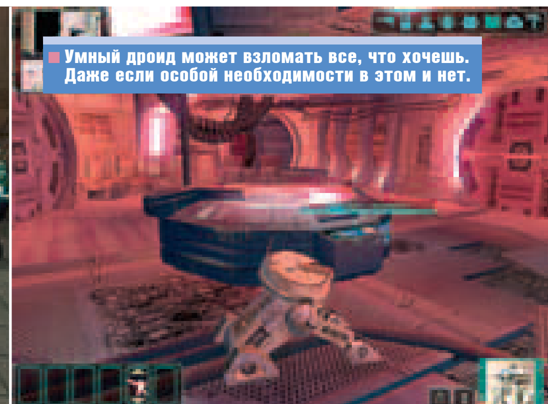
Многие действительно существенные отличия The Sith Lords от первой части сериала настолько неочевидны, что кто-то, возможно, вообще их не заметит. Меня, например, просто поразило, насколько часто игра заставляет геймеров задаваться вопросами, потрясающе сложными и, в то же время, удивительно уместными и временами даже очевидными. Obsidian настолько размыла грань между «хорошим» и «плохим», между тем, что такое темная и светлая сторона Силы, что в замешательство порой может прийти даже самый искушенный в философских проблемах игрок. Думаешь, помогать нуждающимся и спасать обреченных – верный путь к обретению нимба? В KOTOR так оно и было. А тут почти в самом начале игры одна мудрая бабушка-джедай возьми да и скажи о том, что жизненные трудности помогают людям обрести себя и стать сильнее. Решая проблемы за них, мы делаем их уязвимыми и лишаем шанса, данного Силой. Вот что тут, блин, возразишь? И это еще цветочки. Нас то и дело будут расспрашивать о мандалорских войнах, о Реване и Малаке (помните таких?), о том, правильно или неправильно поступает, по на-



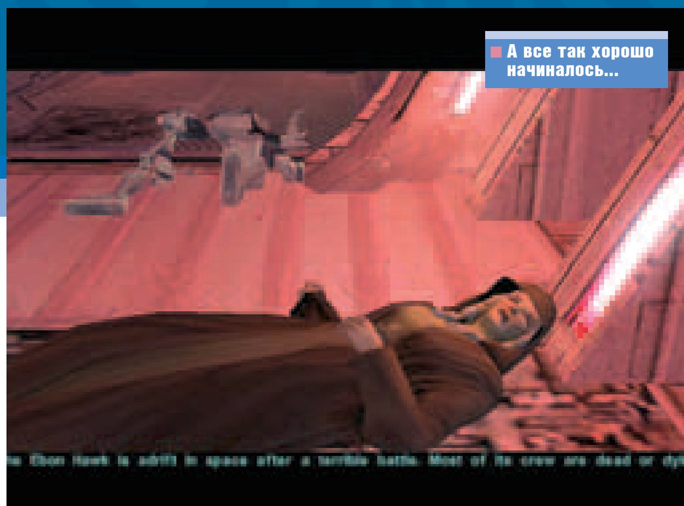
Кто-то нажал не на ту кнопку, и нет больше планеты.

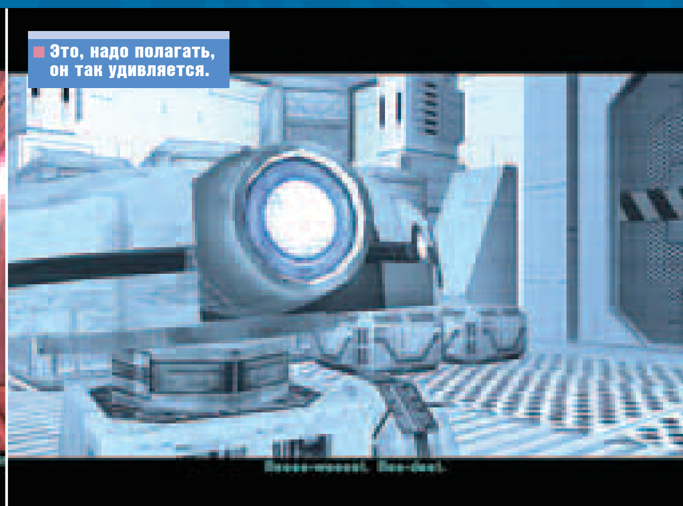


К такой зверюге спиной лучше не поворачиваться.



Умный дроид может взломать все, что хочешь. Даже если особой необходимости в этом и нет.


А все так хорошо начиналось...

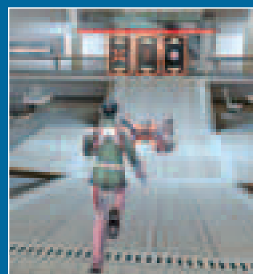

Это, надо полагать, он так удивляется.





ФАКТЫ

- **9** доступных тебе классов игровых героев
- **2** доступных пола для главного героя
- **50** часов нужно на полное прохождение
- **10** играбельных персонажей
- **3** полноценных персонажа в твоей партии



шему мнению, Орден джедаев и ситхи и т.д. Под конец игры ты будешь сомневаться во всем. Искушение темной стороны Силы в The Sith Lords – это далеко не только возможность убивать всех, кто тебе не нравится. Те, кому это нравится, и так примкнут к ситам, не задумываясь. Но разработчики искушают и тех, кто никогда не искал легких путей и всегда старался поступать «правильно». Их-то Obsidian и заставляет постоянно спрашивать самих себя, а что такое это «правильно»? Если ты думаешь, что Орден джедаев безгрешен, а ситхи – абсолютное зло, тебя ждет немало сюрпризов.

УЗНАВАЕМЫЙ ПРОФИЛЬ

Есть всего одна вещь, которую создателям The Sith Lords совершенно точно надо было поменять, – движок. Но этого-то они сделать как раз и не могли. На это не было ни денег, ни времени. К тому же, **LucasArts** совершенно правильно решила, что игра отлично продастся и так. Но проблема The Sith Lords не только в устаревшей технологии освещения, примитивных моделях героев и не самой продвинутой анимации. Проблема еще и в дизайне. KOTOR радовала хотя бы красивыми открытыми пространствами. В The Sith Lords их хоть и много, но большая часть пейзажей все равно как-то не вдохновляет. О закрытых помещениях и говорить не приходится. В 2005 году космические станции уже не должны быть такими серыми, пустынными и прямоугольными. The Sith Lords превзошла первую часть сериала хотя бы потому, что сюжет игры не напоминает сборник скучных штампов. Obsidian же – честь и хвала за то, что не ударили лицом в грязь и смогли достойно продолжить дело Bioware. Игра не разочарует поклонников оригинальной KOTOR, какими бы ревностными фанатами они ни были. А уж тех, для кого знакомство с сериалом начнется именно с The Sith Lords, проект приведет в благоговейный трепет.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Разработчики навернули такой сюжет, что не пройти игру просто нельзя.
– История великолепна, но не лишена некоторых надоевших штампов.

ГРАФИКА 6.0
+ Бои смотрятся очень неплохо, видеоролики вообще великолепны.
– Модели персонажей, интерьеры, освещение – все на среднем уровне.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
+ Когда в игре озвучены абсолютно все диалоги, это приводит в восторг.
– Музыка неплохая, но это стандартный саундтрек для «Звездных войн».

ДИЗАЙН 7.0
+ Больше всего впечатляет дизайн персонажей, особенно инопланетян.
– Раньше локации были куда как более затейливыми и интересными.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Схема управления практически не изменилась. Впрочем, оно и к лучшему.
– Лишь немногое в системе управления можно настроить «под себя».

ИТОГО
Более достойного продолжения легендарной RPG трудно себе даже представить.

9.0

PSI-OPS: MINDGATE CONSPIRACY

ПРОСТЕНЬКО И СО ВКУСОМ



ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Stealth Action
ИЗДАТЕЛЬ	Zoo Digital Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Midway Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.psiopsgame.com

Поначалу все коридоры кажутся серыми и пустынными.

Мощный затылок нашего героя.



О КОМПАНИИ

Midway – одна из самых старых контор, занимающихся разработкой и изданием видеоигр. Начав игровую карьеру с создания таких хитов былых времен, как *Pong* и *Spy Hunter*, Midway в настоящий момент является серьезным игроком на рынке компьютерных развлечений.

Илья Зибирев

От адаптаций приставочных игр мы обычно не ждем ничего хорошего. И дело тут даже не в качестве оригинала: довольно часто кое-кто халтурит, а в результате мы наслаждаемся победоносным разрешением 640x480, странной картинкой на экране и вообще чувствуем свою расовую неполноценность.

Psi-Ops заставит тебя расправить плечи и ощутить свободу, покой и невозмутимость. Psi-Ops – идеальный порт, в котором есть все для того, чтобы оторвать тебя от насущных проблем на пару-тройку дней. Лауреат премии «за ударное портирование» первой степени, Psi-Ops радует буквально всем. Об этом всем, впрочем, чуть позже. Для начала – о том, что здесь, собственно, происходит.

ПАПА?!

Главного героя игры зовут Ник Скрайер (Nick Scryer), и у него серьезные неприятности. Началось все с того, что парню стерли память. После этой неприятной операции его забросили на секретный объект под видом простого охранника – объект немедля подвергся нападению каких-то мерзавцев в касках a-la фашисты под руководством полусумасшедшего колдуна-псионика, одним движением руки расшвыривающего направо и налево бензовозы.

Попав в плен, Ник выясняет о себе и об окружающих много нового и интересного. Так, например, он по кусочкам обретает память, начинает соображать, что все здесь происходит неспроста и вообще пора браться за дело со всей присущей десантуре (парень трудился на госслужбе, как ты понимаешь, отнюдь не бухгалтером) основательностью.

СДЕЛАЙТЕ НАМ ВЕСЕЛО

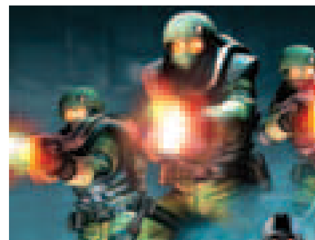
Если ты уже более или менее представляешь, как выглядят подобные игры на консолях, то ничего нового мне рассказать тебе не удастся. Каждый уровень – набор последовательных заданий. Никакой нелинейностью не пахнет, сохранение – при достижении очередного чекпоинта. Постоянное ощущение живости происходящего на экране и непрекращающегося потока опасностей с успехом поддерживают скриптовые сценки, небольшие паззлы на уровне здравого смысла и общая продуманность сюжета.

Классический сценарий уровня: высадились, бегаем-прыгаем-убиваем, находим ключи от закрытых дверей, воруем нечто важное, минируем все вокруг, прописываем боссу отборных люлей и на третьей космической скорости в последний момент покидаем опасную зону. Повторить по необходимости.

Кстати о боссах. Как и в любом уважающем себя экшене консольного происхождения, в Psi-Ops тебя ожидает ватага отборных злодеев, жаждущих надрать тебе задницу ближе к концу каждого уровня. Поединки с боссами не доставят тебе ни малейших неудобств: главное вовремя догадаться об уязвимых местах злодея, а дальше уже – дело техники. Минута-другая, и ты уже смотришь мультик в качестве награды за

Как и в любом уважающем себя консольном экшене, в Psi-Ops тебя ожидает ватага отборных злодеев

ЗОМБИРОВАНИЕ



Наши враги когда-то были нашими друзьями и коллегами. Как, впрочем, и вражеское начальство. В любом случае, теперь вероломный генерал с помощью последних достижений науки и техники делает из своих пленников боевых зомби, туго соображающих, зато отменно стреляющих.

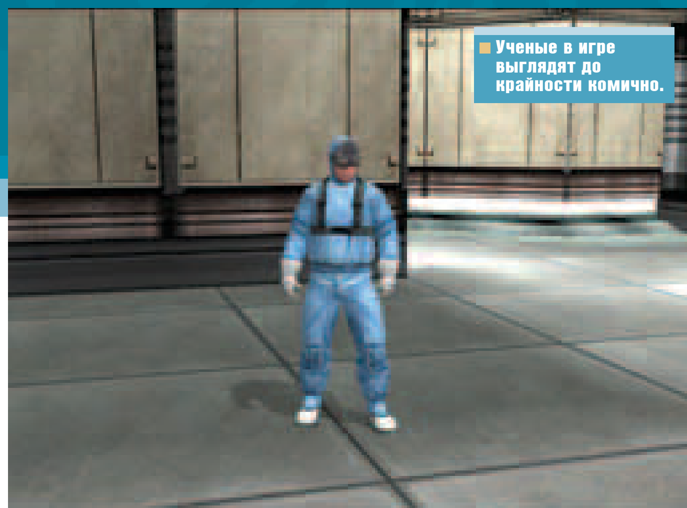




Загнали в угол, сволочи!



Ящик – оружие пролетариата.

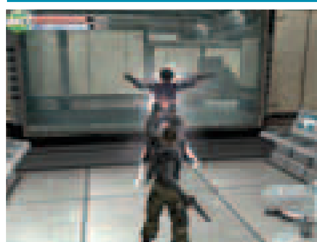


Ученые в игре выглядят до крайности комично.

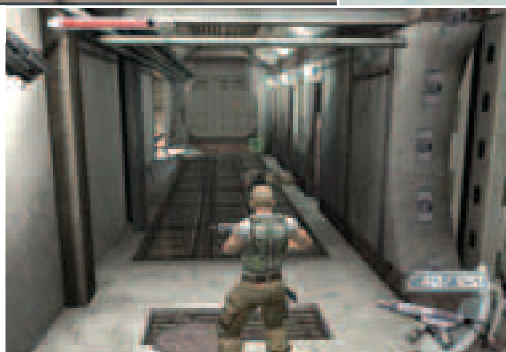


Бегай, не бегай – все равно попаду.

ЗАРЯДКА



Процесс восполнения пси-энергии происходит либо скучно (традиционными синими бутылочками), либо весело. Любой человеческий мозг – знатный источник псионических сил. Даже мертвый мозг. Только из трупа энергии выкачивается совсем чуть-чуть, а вот из живого человека – очень много. После чего у него лопается голова.



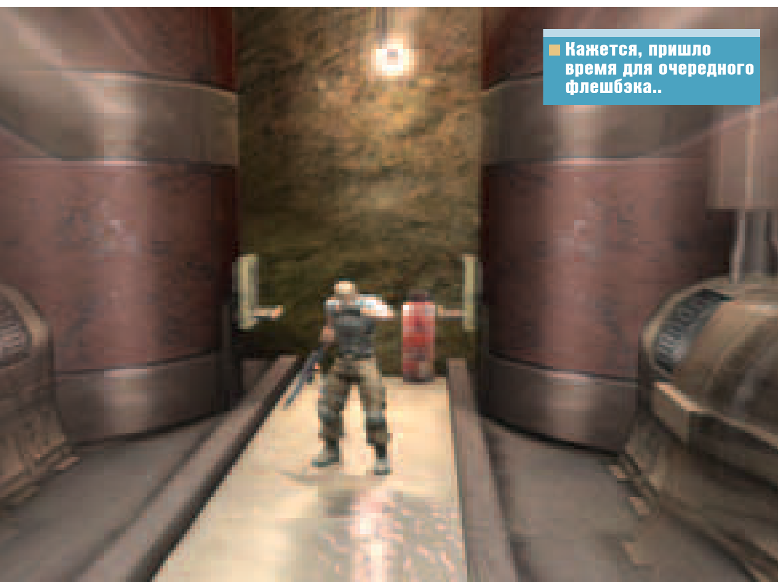


поверженного мерзавца.
Кстати о мультиках. Игра вышла на DVD, так что она не стесняется пичкать тебя длиннющими роликами после каждого второго поворота. К сожалению, видео переехало в игру с PS2-версии без изменений. А то, что нормально выглядит в телевизоре, отнюдь не радует глаз владельца хорошего монитора. Что, впрочем, не так уж и страшно – не кино же мы сюда смотреть пришли.

ЗООПАРК И БАРАХОЛКА

Оружия в игре если не много, то уж точно достаточно. Любители подлых ударов сзади сразу отдадут предпочтение пистолету с глушителем. Он точен, дальнобоен и бесшумен. Кроме того, при известной сноровке с легкостью сносит супостатам головы с одного выстрела. Автоматические винтовки – для любителей действовать по-простому, поливая свинцом все, что движется. О том, какие дыры в людях и дверях делает шотган, говорить, думаю, не стоит. Ну а снайперская винтовка – удел профессионалов. Стрелять из нее тяжело, но очень выгодно.

Зачем ломиться через всю комнату и бить по затылку ученого, когда можно взять, да и закинуть его в печь



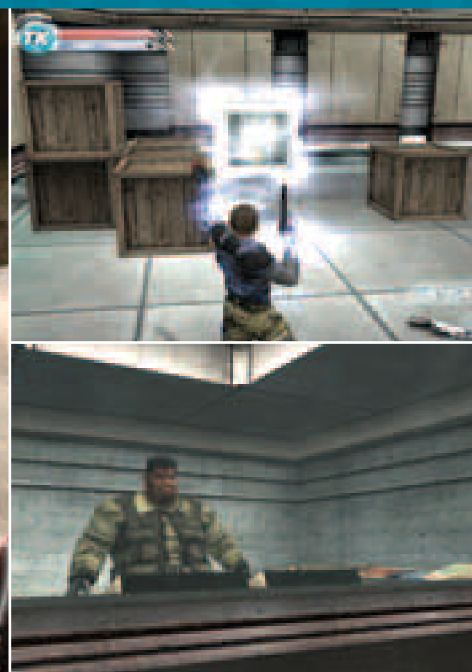
Кажется, пришло время для очередного флешбэка..



Этому парню сейчас очень-очень больно.



В игре нашлось место и сточным канавам.



Враги используют то же оружие, что и ты, причем куда эффективнее. Пока трое поливают тебя из автоматов с безопасного расстояния, из-за близлежащего ящика обязательно высунется хитрец с дробовиком и сделает тебе очень больно. А от счастливых владельцев снайперского оружия вообще нет никакого житья: они не промахиваются и видят что твой сокол в небесах.

ФОКУСЫ

Мы медленно добрались до того самого, ради чего вообще стоит играть в Psi-Ops. Нет-нет, и всего вышеперечисленного было бы достаточно, чтобы выдать игре, скажем, «семерку с плюсом», немного поиграть и застыть в ожидании очередного ***Splinter Cell*** или ***Metal Gear Solid***. Но недостаточно для того, чтобы всерьез подсесть на игру.

Профессиональным убийцей твоего времени делает Psi-Ops такая волшебная штука, как телекинез. Собственно, оружие, всякие хитрые удары по голове и прочий ширпотреб в этой игре используют только неудачники. Ведь наш герой-то – он почти волшебник, маг и чародей. В том смысле, что в Mindgate (именно там служил Ник) готовят не просто высококлассных солдат – там готовят высококлассных псиоников.

Самое приятное, что наш Николай не обучен никаким «заклинаниям», магическим приемам и прочей дребедени для старых маразматиков в остроконечных шляпах. Он просто наделен способностями к телекинезу и еще паре вполне приземленных трюков.

БОЕВАЯ ПОДРУГА



Практически сразу Ник узнает, что он не один в глубокой конспирации трудится на благо народа. Агент Сара Блейк (Sara Blake) уже давно внедрилась в ряды противника и занимается мелкими пакостями. По прибытии Ника на вражескую базу именно она поспособствует восстановлению его утерянной памяти, а потом будет постоянно помогать советами (волшебным образом она умеет передавать свои мысли на расстоянии), а также будет помогать материально – ключами и прочим полезным инвентарем.



Так странно все видит Ник, покидая собственное тело.





Падать с 30-ти метровой высоты – очень больно.

Это значит, что совершенно не нужно ни в кого стрелять, ни к кому подкрадываться и заниматься подобной ерундой. На мосту стоит парень с шотганом и не дает пройти? Нажатие правой клавиши мыши – и Николай напрягает мозг, освещает интерьеры нежным голубым сиянием, поднимает незадачливого охранника в воздух и отправляет в долгий полет с сочным хрустом костей в конце.

САНИТАРОВ!

Вообще, Psi-Ops – игра для ленивых. Зачем куда-то лезть за бонусом, когда его можно подтащить себе в руки? Зачем ломиться через полкомнаты и бить по затылку ученого, когда можно взять да попросту закинуть его в близлежащую печь? Собственно, Psi-Ops – это еще и игра для потенциально опасных садистов. Ювелирно работающий *Havok* (так зовут местный физический движок) гарантирует максимально реалистичную смерть в любых ситуациях. Можно сломать врагу спину об перила лестницы. Можно разбить голову об потолок. В узких коридорах вообще наступает форменный ад – ребята летают от стены к стене, вопят что есть мочи, хрустят сломанными конечностями и заливают стены кровушкой.

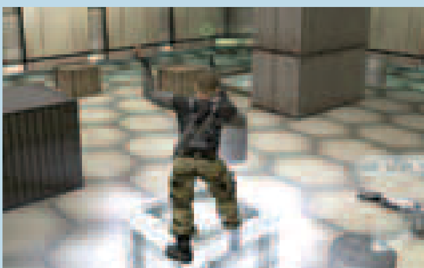
В общем, ты понял – развлечение, каких мало. И это не говоря уже о способности «немножко лопнуть» голову зазевавшегося злодея – чтобы не зазнавался. Ну и по мелочам: наш герой умеет «смотреть» сквозь стены, владеет искусством пирокинеза и умеет «влезать» в головы врагов. Самуил Фишер лопнул бы от зависти.

ЗДОРОВЫЕ РУКИ

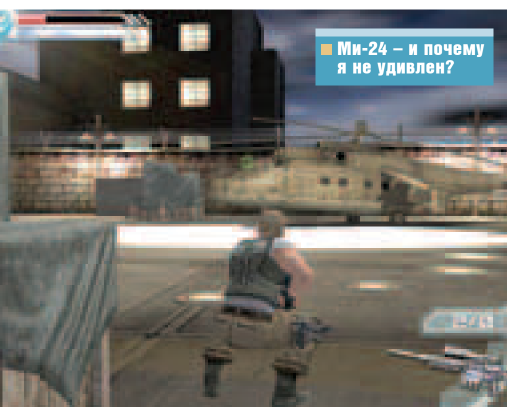
Еще один повод для удивления – управление. Вроде бы, стандартный недостаток портированных игр: пальцы начинают болеть буквально через десять минут. Ведь отменный геймпад Dual Shock 2, под который затачиваются плейстейшеновые игры, у твоего любимого PC отсутствует. Это значит, играть в любом случае будет не очень удобно.

Однако не в случае с Psi-Ops. Все, начиная с простой стрельбы и заканчивая телекинезом, реализовано отменно. Проблем не возникает в принципе, и

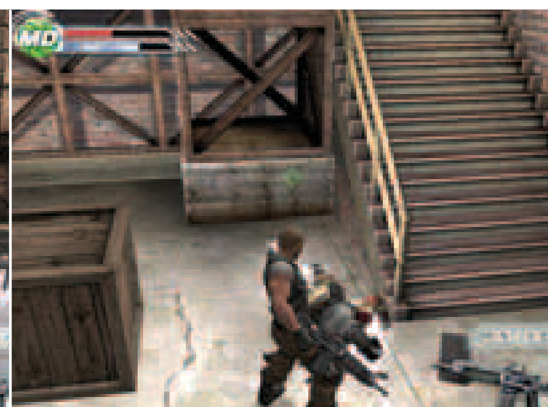
ХОЗЯЙКЕ НА ЗАМЕТКУ



Телекинез полезен не только в качестве смертоносного оружия. Так, например, преодоление пропастей искусственного и природного происхождения – тоже работа для псионических умений Ника. Нужно всего лишь взобраться на какой-нибудь ящик или доску, а затем умело «отлевитировать» ее вместе с собой на другую сторону. Также с легкостью преодолеваются чересчур высокие стены – нужно лишь выстроить «лесенку» из всякого имеющегося под рукой хлама..

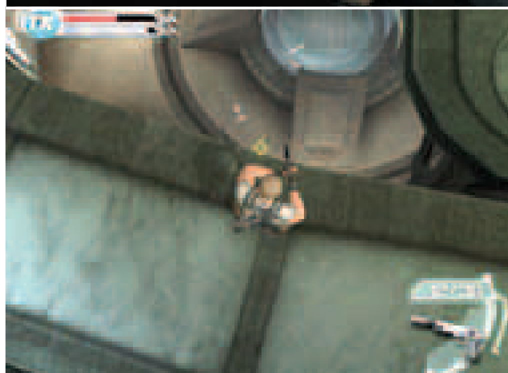

Ми-24 – и почему я не удивлен?

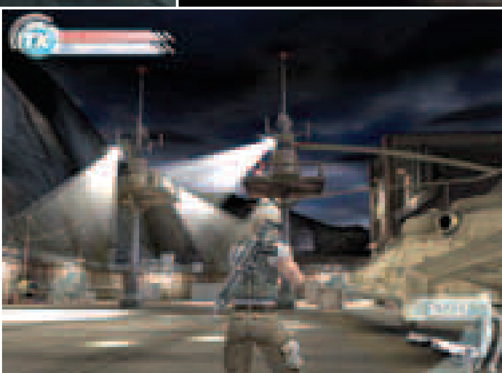





Сейчас придет босс.


Таким видит мир снайпер.





ФАКТЫ

6 псионических умений
8 видов оружия
1 вероломный генерал
4 гигантских уровня
1 «советский» персонаж

единственное, о чем ты будешь думать, увидев очередного мерзавца: разбить ему голову об потолок или по-деревенски садануть из дробовика в голову. Не портит ситуации даже обилие разных клавиш, отвечающих за различные псионические умения. Любой догадается, что главный герой игры – все же телекинез, неотрывно висящий на правой кнопке мыши, а все остальное используется довольно редко и в более-менее спокойных ситуациях, когда спешка вовсе не требуется.

КАМУФЛЯЖ

Поскольку наши самые высокоинтеллектуальные друзья уже наверняка разворачивают транспаранты с надписями «преставки – дирьмо» и «кансоли – для детей», поспешим разочаровать убогих. Не знаю уж, чем обусловлен подобный казус, но выглядит Psi-Ops ударно. Несмотря на то, что ни один модный для владельцев «$300+» видеокарт спецэффект здесь не проживает, изображение на экране радует взгляд любого эстета. Куда ни глянь – везде красиво. Возможно, разрешение текстур не так уж и высоко, зато кровища отменно размазывается по стенам. Возможно, в кадре не так уж и много полигонов, зато модели персонажей убийственно хороши, а анимация (в основном, конечно – чего уж греха таить, – смерти) просто великолепна. А главное – никаких тормозов даже на середненьких по всем параметрам машинах. Знай наших!

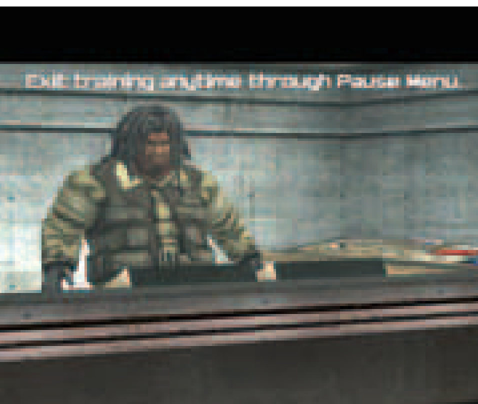
ЕЩЕ, ПОЖАЛУЙСТА

Создатели Psi-Ops заслуживают уважения, а сама игра – всяческих похвал. Psi-Ops гарантированно продержит тебя за монитором ни один вечер. Главное ее достоинство – качественное исполнение буквально всех мелочей. Плюс, конечно же, на редкость удачно привинченные к обычному экшену со стрельбой псионические способности. Просто, разнообразно, интересно – именно так и надо делать качественные игры.

МНЕНИЕ



Оригинальная, интересная и качественная игра, говорите? Да куда уж там. То есть, конечно, для PC-то она, может, и ничего, а вот на консолях таких пруд пруди. Ну телекинез, ну необычно. И что с того? По сути-то – все тот же экшен-шутер. Мультики страшные, злодеи шаблонные. Хочешь побольше таких игр? Так купи PS2 и не мучайся.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Продуманные, сложные уровни, оригинальная идея телекинеза.
– Иногда немного устаешь от нарезания кругов по уровню.

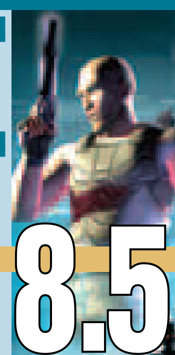
ГРАФИКА 8.0
+ Несмотря на простоту движка, картинка – твердая «пятерка».
– Те, кто любят самые навороченные движки, будут разочарованы.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Персонажи озвучены как надо, музыка в любой момент готова поднять дух.
– Если искать к чему придраться, то, например, реплики персонажей повторяются.

ДИЗАЙН 9.0
+ Уровни отлично продуманы и обычно не дают расслабиться или заскучать.
– Придраться, в общем-то, не к чему – есть лишь пара несерьезных ляпов.

УДОБСТВО 9.0
+ За реализацию управления телекинезом разработчикам можно выдать медаль.
– Не очень удобное управление в разных меню и inventory.

ИТОГО
Игра с изюминкой, кроме того – качественная и интересная.



8.5

BAD MOJO

ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ КАФКИАНСТВО





Дохлая крыса-убийца. Обегай стороной ее челюсти.



Первая встреча с сородичами. Какая гадость!

Текст: Илья Азар

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Got Game Entertaiment
РАЗРАБОТЧИК	Pulse Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 500MHz, 32Mb RAM, Quick Time 6.0
ПОЛЕТИТ	Процессор 800MHz, 64Mb RAM, Quick Time 6.0
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	http://www.gotgameentertainment.com/badmojo/

B*ad Mojo* вышла в свет еще тогда, когда самые маленькие из нас еще не появились на свет. Честно скажу, в 1996 году эта игра обошла меня стороной, поважнее дела были: первая любовь, последние казаки-разбойники. И вот теперь, спустя восемь лет, игру решили переиздать. Не надо бояться, что теперь нас захлестнет поток переизданных в своем первозданном виде старых игр, хотя это великолепная идея – переиздают же классиков русской литературы. Bad Mojo – особый случай. Она была уникальной игрой в середине девяностых, однако не создали ничего подобного и до сих пор. Игра с уникальным дизайном и общей идеей способна задать жару новинкам, щеголяющим толстыми кошельками и красивой наружностью.

В определенных кругах, хотя, честно говоря, трудно представить себе оные (разве что энтомологов или извращенцев), она получила статус культовой. Управляется Bad Mojo четырьмя клавишами движения и заканчивается за один долгий вечер, если не слишком увлекаться исследованием помещений. Однако довольно предисловий, расскажу все так, как есть. В Bad Mojo ты играешь за обычного таракана, ночного кухонного гостя. Да-да, именно таракана, наделенного человеческим разумом, но, к сожалению, ничем большим из богатого арсенала Homo Sapiensов. Хотя, как ты поймешь, встретив по ходу игры многочисленные трупы твоих более глупых сородичей, и этой малости любому таракану хватило бы для полноценной счастливой жизни.

ОЦЕНИТЬ ФЕЛЛИНИ

Западные сайты игровой тематики поют игре панегирики (смотри нашу традиционную справку по оценкам), называя ее глотком свежего воздуха в затхлой атмосфере современных компьютерных развлечений. Конечно, фильмы Федерико Феллини (Federico Fellini) и сейчас не потеряли, а, скорее, приобрели в культурной ценности. Но разве приемлемо оценивать творения мэтра по принятой нынче шкале? Сколько звездочек поставил бы ты «Дороге» или «Риму»? Я нахожусь в той же затруднительной ситуации. Bad Mojo – это не ***Locomotion***, рецензию на который ты должен был недавно читать в нашем журнале. Это не псевдо-ретро, где **Крис Сойер** (Chris Sawyer) наплевал на графику, но хотя бы сделал новые карты. Мы же имеем честь познакомиться с игрой, в которой не изменено ни-че-го. Да, теперь она может работать под Windows XP и использует возможности True Color, вместо изначальных 256 цветов. Главное же нововведение – это пе-

«Отвратительная» игра о тараканах с оригинальным, единственным в своем роде геймплеем, не лишенная своего шарма



О КОМПАНИИ

Pulse Entertaiment основали в 1994 году несколько специалистов по 3D. Они сразу же выпустили продавшуюся 500 тысячами копий *Iron Helix*. Через два года они повторили свой успех с *Bad Mojo*, но затем вместо игр стали делать софт для 3D-дизайнеров. На их сайте нет ни слова о Bad Mojo. Похоже, мы их потеряли, что, как ты понимаешь, очень прискорбно. С такой фантазией, они бы сейчас могли делать мощнейшие хиты.





резаписанные в хорошем качестве видео-ролики. Удивительно, но при этом Bad Mojo умудряется выглядеть неплохо, не вызывая мгновенного отторжения, как тот же Locomotion. Да и сама игра действительно великолепная.

ПРЕВРАЩЕНИЕ

К сожалению или, что более вероятно, к счастью, разработчики вдохновлялись не той повестью Франца Кафки (Franz Kafka), в которой человек однажды утром обнаруживает себя огромным неуклюжим тараканом. В Bad Mojo энтомолог Роджер перевоплощается в таракана, но обычного размера, а мрачноватая стилистика Кафки отброшена в сторону. Действие происходит в баре Эдди, точнее в различных помещениях этого заведения. Именно там, в комнатушке под крышей, в нищете обитал герой вместе с отцом. Но однажды он получил грант и решил изменить свою жизнь, как вдруг магическая сила материнского амулета, который Роджер сдуру решил рассмотреть, превратила его в таракана. Вот это заворот! Обитают в баре не только тараканы, но и другие насекомые, а также мелкие животные, с которыми придется общаться и вообще всячески взаимодействовать (паука прижечь бычком, с улиткой и глистом поговорить, жучку послужить такси). Чтобы максимально точно представить себе Bad Mojo, вспомни ***Micro Machines*** и замени автомобильчики тараканами. Как и положено таракану, ты бегаешь по стенам, ножкам стола и другим предметам интерьера, всякие мелкие объекты можно и нужно двигать. Это покажется невероятной затеей, но по ходу игры тебе придется выключить пылесос, усыпить отца,

ФАКТЫ

5 локаций для полноценного исследования

94 видеоролика улучшенного качества

8 лет назад появилась эта игра

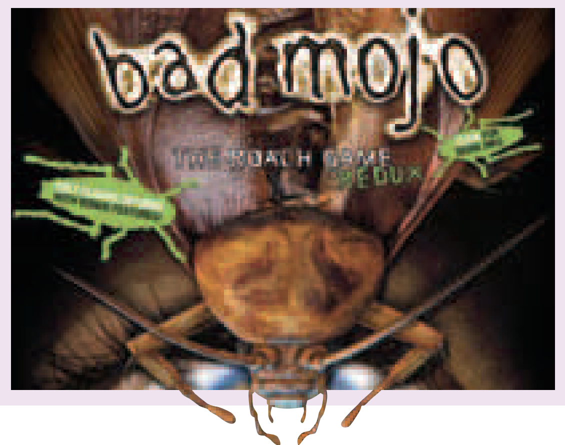
2 мертвые крысы

3 варианта окончания игры



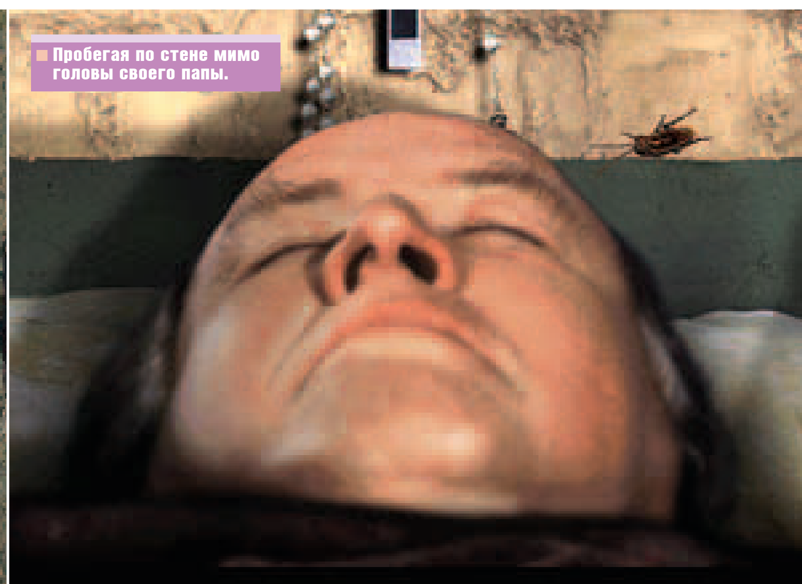
ПОДАРОК ФАНАТАМ

Если, паче чаяния, тебе привезет эту игру из Америки друг или родственник, то ты станешь обладателем не только CD с игрой, но и DVD с дополнительными материалами (не зли правоохранительные органы, можешь ведь и сам съездить за бугор). Специальный диск содержит в себе видео-прохождение игры, видео-интервью разработчиков, даже их фотографии в нерабочей обстановке. Концепт-арт с разнообразными насекомыми тоже присутствует. На самом деле, диск этот действительно необходим любому фанату ***Bad Mojo*** (ведь сайта у игры не имеется), каковым ты обязательно станешь. Ну что, убедил тебя съездить в гости к Дж. Бушу?





Роджер толкает речь. В стиле Джима Кэрри.

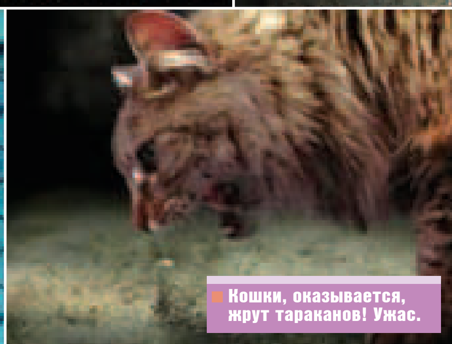


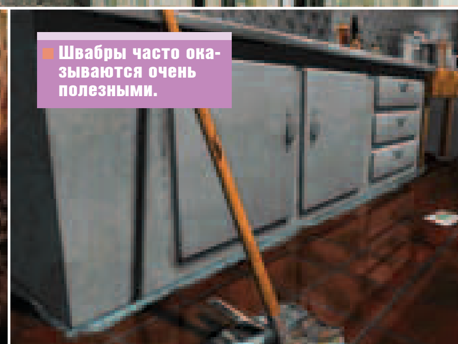
Пробегая по стене мимо головы своего папы.


Улитка есть тебя не будет. Просто поговорим.


Детеныши мышки живут внутри газетной стопки.


Милая беседа с глистом у толчка. «Сэр?».


Кошки, оказывается, жрут тараканов! Ужас.


Швабры часто оказываются очень полезными.

РЕТРОГРАДЫ!



Вот интересно: делают люди игру с устаревшей графикой да пещерным геймплеем - им влепят оценкой позорную «пятерку», да отправят на свалку истории. А стоит кому-то переиздать не менее пещерную игру, которая по сути от нашего первого примера не отличается ничем кроме того, что для своего, 1994 года она была довольно увлекательной, так все поют ей дифирамбы. Где справедливость?!

получить факс и включить телевизор. Пройдя эту игру, ты научишься бояться разумных тараканов. Теперь это мой обычный ночной кошмар.

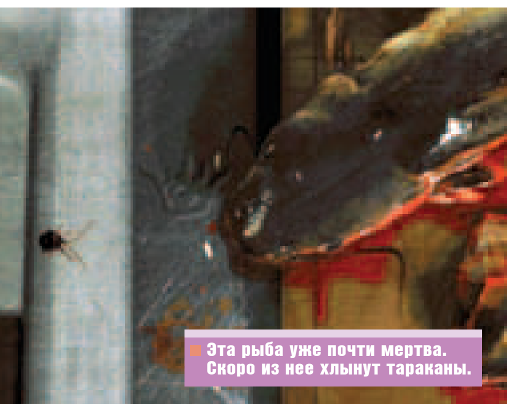
ТАРАКАНИЙ КВЕСТ

Ты, наверное, обратил внимание на то, что игра приписана к жанру adventure. Это не ошибка, хотя понятно, что это не квест в общепринятом понимании этого слова. С четырьмя-то клавишами управления! Тем не менее, в игре встречаются своего рода паззлы, причем очень заковыристые. Во-первых, достаточно сложно просто переместить предмет, упираясь в него головой, а других подручных средств под «руками» у таракана нет. Во-вторых, при всей кажущейся легкости игры, сразу понять, что именно нужно делать, невозможно. Большинство двигающих сюжет событий требует выполнения некой последовательности неоднозначных действий. Конкретный порядок можно вычислить лишь опытным путем. Придется сдюжить. Иногда игра ненавязчиво подсказывает решение с помощью других тараканов. А вот повторное прохождение игры вряд ли отнимет у тебя больше двух часов. Перемещение между комнатами возможно в нескольких местах, хотя все помещения связывает подвал. В самих комнатах ты абсолютно свободен, можно залезть в любой даже самый укромный уголок. Тем более, что предметов обстановки немало, и многие из них будут напоминать тебе о времени, когда ты был человеком. Многочисленные видео-ролики, сделанные в виде твоих флэшбеков, или подсказки по локации будут шаг за шагом раскрывать тебе перипетии сюжета.

В Bad Mojo ты играешь за ночного гостя городских кухонь – таракана-пруссака, наделенного человеческим разумом

VITA BREVIS

Все «загадки» очень удачно интегрированы в мир тарака-


Эта рыба уже почти мертва. Скоро из нее хлынут тараканы.


Залезем на левый конденсатор, и радио заработает!


Одолев высокую газетную кипу, мы залезем на стол. Удобно.

СРАЗИСЬ СО ВСЕЛЕНСКИМ ЗЛОМ!

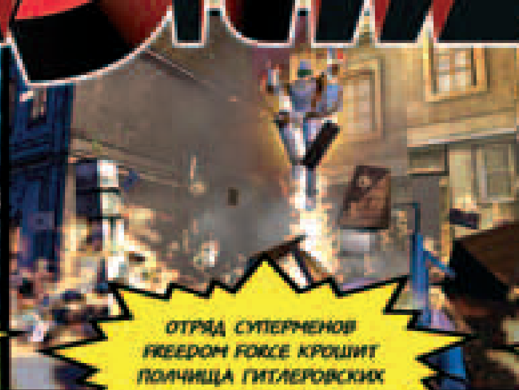


ВО ИМЯ СВОБОДЫ!



FREEDOM FORCE VS THE 3rd REICH







ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОГО ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ НОВОГО МОЩНОГО РЕДАКТОРА ПЕРСОНАЖЕЙ

ОТРЯД СУПЕРМЕНОВ FREEDOM FORCE КРОШИТ ПОЛЧИЩА ГИТЛЕРОВСКИХ ОККУПАНТОВ

КРАСОЧНЫЕ БАТАЛИИ С ЗАВОРАЖИВАЮЩИМИ СПЕЦ-ЭФФЕКТАМИ. ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУШАЕМЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР



www.nd.ru





www.freedomfans.com

ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ACTION/RPG ГОДА

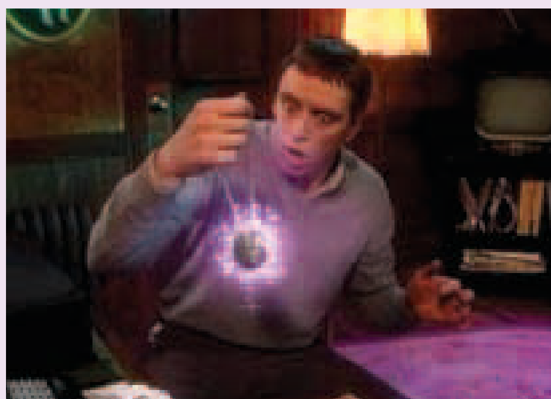
УЖЕ В ПРОДАЖЕ


Сейчас папа потанцует и выпьет пива, которое мы ему приготовили...


...Теперь он сладко спит, а мы внимательно его изучаем...

ТРИ КОНЦОВКИ

Сама игра, конечно, абсолютно линейна, как и любой квест. Но сохранить игру в самом конце стоит, так как ребята из **Pulse Entertaiment** предусмотрели три разные концовки, причем одна очень мрачная (не читай дальше, если хочешь узнать все сам). Впрочем, в любом случае из таракана ты превратишься в человека. Толстяк, над которым ты всячески издевался в процессе игры, оказывается твоим отцом. Когда в финале здание начнет медленно заполняться газом, есть три варианта действий. В результате ты можешь либо спасти и дом, и отца, либо только отца, или не спасти никого, закончив свои дни в психбольнице.



на. Мне вообще кажется, что так аутентично изобразить жизнь таракана, со всеми ее проблемами и радостями, может только энтомолог или сумасшедший. Боюсь, что биологических факультетов разработчики не кончали, а значит, предпочтителен второй вариант. Кстати, вряд ли в мире имеется большое количество любителей тараканов. Скорее всего, большую часть игры тебе придется бороться с отвращением. Что там ***Doom***? Уже в самом начале игры наш таракан встретится с дохлой, обильно запачканной кровью, крысой (девушкам играть в Bad Mojo по этой причине противопоказано). Что там говорить, от самого вида таракана и его шевелящихся усиков меня лично передергивает. Те же ролики кишат тараканами и другими гадостями уже из человеческого прошлого Роджера. Как и подобает любому современному квесту, главный герой должен периодически погибать. У Bad Mojo с этим все в полном порядке. Жизнь таракана полна разнообразных опасностей. Смертельны любые жидкости и липкие поверхности, вроде краски. В общем, умирать придется часто, благо можно сколько угодно сохраняться.

ПРОЧЬ САНТИМЕНТЫ

Отвратительная игра, которая полна своеобразного шарма и притягательности, из-за чего от нее невозможно оторваться. Bad Mojo – игра с оригинальным, единственным в своем роде геймплеем. А нам сейчас так не хватает игр, не основанных на одних лишь клише. Но! Продавать второй раз ту же самую игру – это все-таки довольно нагло. Если бы разработчики выложили игру с качественными видеороликами в бесплатный доступ на своем сайте, мы бы с удовольствием поместили ее на DVD-диске и написали бы о ней хвалебный отзыв в рубрике «Ретро». Не можем же мы, право, раздавать золоченные кулеры всем играм, которые вышли еще до появления нашего журнала. Пойдет слух, и нас завалят переизданными шедеврами. Извини, Bad Mojo, что мы так поздно появились на свет. И все же, почему они не сделали сиквел на новом движке и с новыми локациями и загадками?! Я отвечаю, вышел бы хит посильнее ***Half-Life.*** 

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Бегать по столам и лицу спящего толстяка. Что может быть интереснее?
– Все-таки игра слишком короткая. Хочется больше предметов и загадок.

ГРАФИКА 5.0

+ Графическому движку восемь лет, но он умудряется выглядеть прилично.
– Эти восемь лет игры не стояли на месте. Запустив Bad Mojo, ты это поймешь.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

+ В игре почти нет музыки, что, судя по звуку, хорошо. Видео озвучено пристойно.
– Осовременить звучание забыли. Режущие слух звуки приедаются очень быстро.

ДИЗАЙН 10.0

+ Ты играешь тараканом. Что можно добавить? Удивительные ощущения.
– Возможно, девушкам не понравятся дохлые крысы и специфический юмор.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

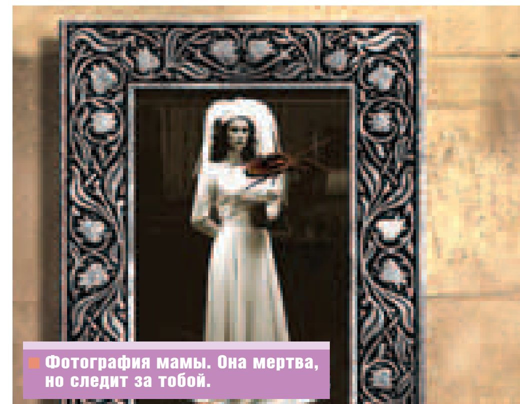
+ Он не то чтобы интуитивен. Его просто нет! Освоить игру можно за секунду.
– Сохранение и загрузка игры происходят в окне Windows. Оригинально.

ИТОГО

Если ты раньше не играл в Bad Mojo, сделай это. Штучный продукт.

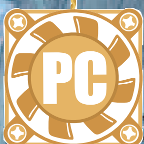


8.0


Фотография мамы. Она мертва, но следит за тобой.

THE PUNISHER

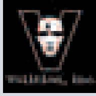
МРАК В ЗАКОУЛКАХ ТВОЕЙ ДУШИ



ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-M/GFI
РАЗРАБОТЧИК	Volition
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	thq.com/punisher


Один из лучших моментов игры: вылезаем из гроба с пулеметом наперевес и начинаем всех валить.


Нет, Каратель его не к сожительству склоняет. Он всего лишь душит бедолагу.



О КОМПАНИИ

Volition ныне – не более, чем подразделение большой и толстой THQ, занимающееся разработкой как консольных проектов, так и игр для нашего любимого PC. На счету этой компании из штата Иллинойс (что в США), такие популярные в прошлом игры, как *Red Faction, Descent: Freespace* и *Summoner*, а под своим старым именем, Parallax Software, она известна серией *Descent*.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Его семья была убита бандой уличной мрази. Его жизнь – всего лишь жертвоприношение на алтарь мести. Он взял на себя право судить: кому жить, а кому умирать. Ему не требуется лицензия на убийство. Он – Каратель. Палач правосудия. Правосудия, в котором не место лживым адвокатам и продажным прокурорам. Правосудия, в котором приговор выносит он. Преимущественно обвинительный.

Мрак, царящий в душе у человека, убившего свое сердце ради превращения себя любимого в машину смерти, которую невозможно остановить, – вот главный герой этой игры. Мрак царит на каждом уровне, в каждой пуле, в каждой казни, в каждом шаге Карателя. Все это сошло сюда со страниц одного из самых мрачных комиксов Marvel. Ты замечаешь это не сразу. Лишь со временем ты осознаешь всю глубину той бездны, в которую бросил себя главный герой, встав на путь самопровозглашенного правосудия. И хотя бы ради этого мимолетного взгляда в его темную душу стоит попробовать примерить на свои плечи кожаный плащ и черную майку с черепом на груди.

ИГРА ПО ФИЛЬМУ

Тот факт, что игра вышла не одновременно с фильмом, безусловно, радует. У разработчиков было достаточно времени, чтобы превратить довесок к кинокартине в полноценный проект, за которым можно провести много часов, наполненных стрельбой, криками умирающих и мольбами о пощаде. К сожалению, до золотого блеска ***Tron 2.0*** или ***Chronicles of Riddick*** игра не дотянула, но вырваться из порочного круга бездарных поделок по мотивам фильмов смогла. Более того, если бы не ряд технических недочетов, перед нами был бы проект, который можно поставить рядом с ***Max Payne***. Особенно учитывая тот факт, что со времен второй части известного компьютерного боевика нас почти не посещали качественные экшены с видом от третьего лица.

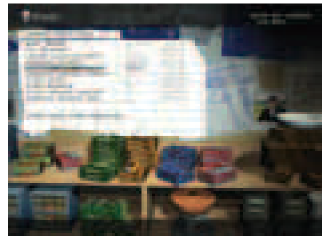
Итак, наш главный герой – беспощадный борец с преступностью, в свое время отслуживший в морской пехоте США и прошедший все возможные тренировки, призванные превратить человека в машину для убийства. Он никакой не супергерой, на его лице нет маски, но враги боятся его не меньше, чем того же Человека Паука. Сюжет игры, не считая пришедшей из комиксов завязки, не отличается особенной изощренностью и изяществом. Мы просто работаем трактором, который едет по прямой и оставляет за собой кровавый след. И, черт побери, это весело!

В НАЧАЛЕ БЫЛА СМЕРТЬ

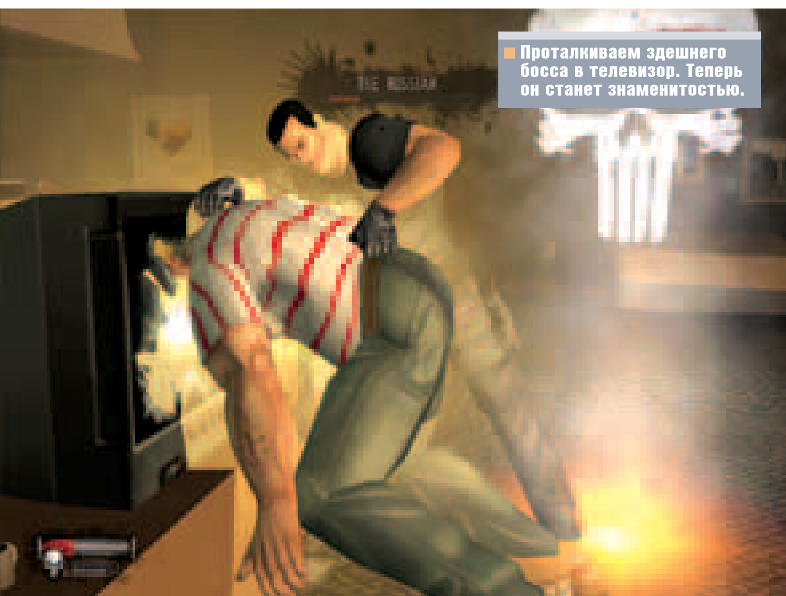
Первое впечатление от этой игры можно уместить в одну фразу: «что вы мне подсунули?» Графика не отличается особой красотой, игровой процесс напоминает сотни других экшенов от третьего лица, а главный герой больше напоминает молчаливого буратину, чем полноценного персонажа, которому можно сопереживать. Но со временем начинаешь понимать, что эта игра –

Из каждого ствола приятно стрелять, каждый из них красиво и бархатисто стрекочет, раскидывая врагов по комнате

БЕРЕГИ ОЧКИ



За стильные убийства, жестокие допросы, а главное, за способность удачно уклоняться от выстрелов противника, нам щедро начисляются очки. Начисляются они не просто так, они открывают секретные способы прохождения уровня, концепт-арты, обложки комиксов и повышают параметры героя. Апгрейду подлежит его ударостойчивость, меткость, количество патронов, которые он одновременно может с собой таскать, и еще много довольно интересных параметров.

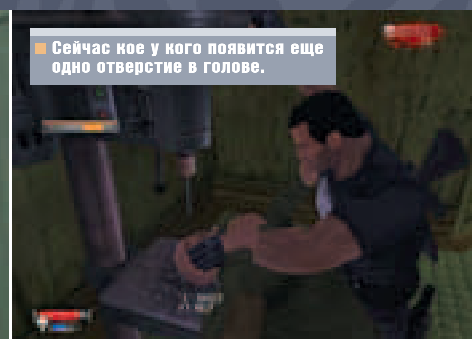


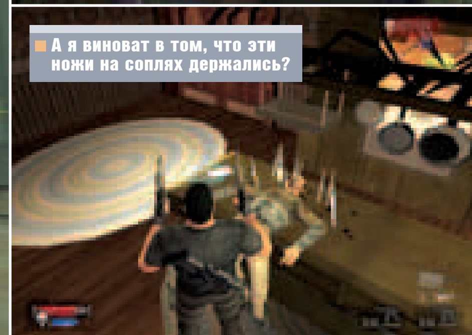
Проталкиваем здешнего босса в телевизор. Теперь он станет знаменитостью.



Первый признак отличного экшена – наличие огнемета. О да! *слышно шкворчание жареного мяса*.


Нежно поигрывая газом и тормозом, Каратель ведет ненавязчивый диалог с бандитом.


Сейчас кое у кого появится еще одно отверстие в голове.


А я виноват в том, что эти ножи на соплях держались?

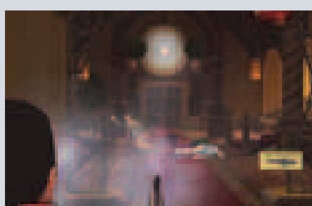
гораздо больше, чем кажется. Первая казнь, первая голова, разлетевшаяся на части от выстрела дробовика в упор, первая ураганная пробежка по комнате с двумя автоматами в руках – и ты начинаешь понимать, что в мире этой игры хочется остаться подольше.

С самого начала удивляешься жесткости ***Punisher***. Нет, это не похождения маньяка-убийцы из ***Manhunt***. Но все равно, порою начинаешь ужасаться тому, с каким спокойствием главный герой творит свое кровавое дело. Вот он схватил одного из врагов за шею и использует его как живой щит. Когда необходимость в отчаянно стонущей жертве отпадает, он разворачивает его лицом к себе и, глядя в глаза, выпускает пулю в грудь. Холодок пробирает.

А знаешь, как здесь поправляется здоровье? Никаких аптечек. Герой хватает очередного врага и начинает его пытать. Причем способов здесь всегда минимум три: хорошенько его придушить, избить железными кулаками до полусмерти или разбить лицо в кровь об пол. Сам процесс пытки (или допроса, как угодно игроку) представляет собой мини-игру, в которой игрок водит мышью вверх-вниз, стараясь не убить раньше времени свою жертву, нагоняя страху, чтобы расколоть. Это надо попробовать, честно. И если поначалу из-за чересчур резких движений почти все враги умирают в самом начале допроса, так и не сказав нужной информации/не поправив нам здоровья, то постепенно движения становятся более четкими, плавными, расчетливыми. И сломать врага становится делом интереса.

НАПРЯГИ ЗРЕНИЕ

В любой момент игры главный герой может по необходимости использовать режим меткой стрельбы: камера грациозно подъезжает к его плечу, и целиться становится гораздо легче. Именно в этом режиме наиболее удобно ставить хэдшоты закованным в броню врагам с последних уровней или доставать неприятеля в узкие проемы укрытий. Ну и, кроме того, пользоваться этим режимом можно даже тогда, когда у игрока в руках сразу две пушки (умножай повреждения на два). Разве что, с пулеметами этот фокус не пройдет, но если уж ты взял в каждую руку по пулемету, никакой меткий режим тебе не нужен – просто поставь что-нибудь тяжелое на клавиши стрельбы.



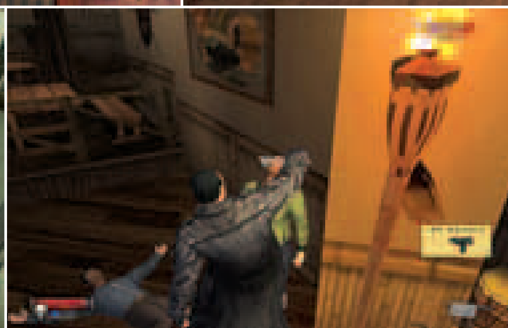

Хоть аквариумы и некрасивые, разбивать их все равно так здорово!


А теперь проверим, спасет ли шлем от циркулярной пилы.


По автомату в каждой руке – залог выигрыша в казино.


Хотя физический движок Havok к игре и прикручен криво, местами он выдает отличные кадры.


Успеет все выпить до того, как захлебнуться?



ФАКТЫ

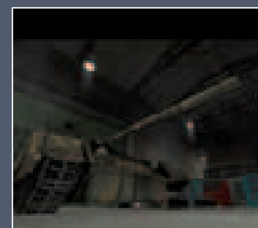
2 ствола в обеих руках – это сила

80 трупов за уровень – это нормально

1 раз придется столкнуться с танком

1 ослепляющая граната – и путь свободен

1 обычная граната – и заходить в комнату уже не надо



Более того, время от времени нам попадаются бедолаги, несущие ценную информацию: у них над головами появляется изображение черепа с майки Карателя. Если поискать, то рядом обязательно обнаружится специальное место для допроса. Это может быть открытое жерло печи, в которое мы будем игриво запихивать преступника. А можем подержать его над плавающей рядом акулой, поднимая каждый раз, когда она выпрыгивает из воды, чтобы полакомиться. Есть еще крутящиеся лопасти пропеллеров, бешено вращающиеся сверла, висящие над лицом врага ножи – фантазия у разработчиков неуемная. И так сложно бывает удержаться от того, чтобы, расколов врага, не посмотреть на логическое завершение допроса – его смерть. Да уж, черные стороны твоей души обязательно покажут себя, когда направляемое тобой сверло будет смотреть в глаз отчаянно вопящему от страха противнику.

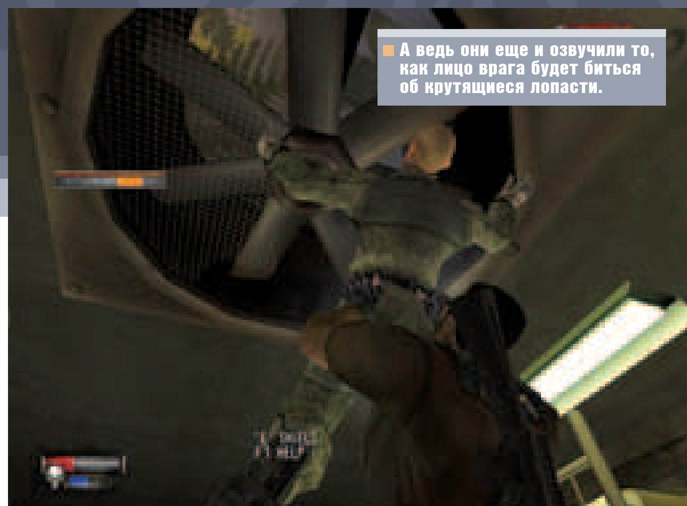
ДВА СТВОЛА

Но, несмотря на то, что допросы – важная часть Punisher, основное время мы будем проводить, наводняя окружающее пространство свинцом пополам с кровью. И здесь игра просто превосходна. Мы лю-

А знаешь, как здесь поправляется здоровье? Никаких аптечек. Герой хватает очередного врага и начинает его пытать


Женщина и детям отвернуться – сейчас Каратель нажмет на курок.


Ничто человеческое нам не чуждо – Каратель на экскурсии в мега-корпорации.



А ведь они еще и озвучили то, как лицо врага будет биться об крутящиеся лопасти.

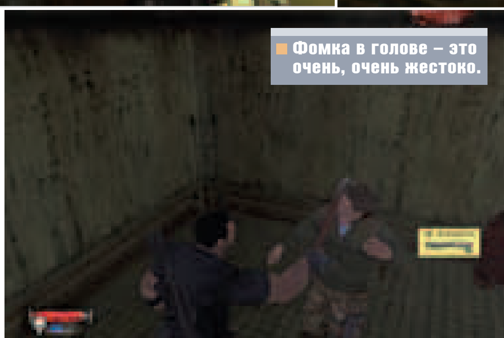


Пикничок в джунглях со снайперкой: что может быть лучше?

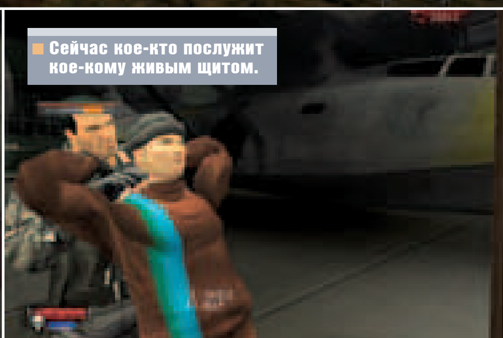
КОГДА ВСЕ ДОСТАЛИ



Каратель тоже умеет снимать стресс: убив нужное количество народу, он может по желанию входить в некое подобие режима берсерка – экран заволакивает серый туман, полоска здоровья начинает потихоньку ползти вверх, а главный герой достает свои Ножи. Пользоваться этими штуками он будет по назначению, метая их в стоящих на расстоянии врагов и с удовольствием вгоняя в имевших несчастье оказаться поблизости.



Фомка в голове – это очень, очень жестоко.



Сейчас кое-кто послужит кое-кому живым щитом.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.0

бим стрелять с двух рук. Каратель дает нам такую возможность. Поверь мне, нет большего кайфа, чем, зажав обе клавиши мыши (правая отвечает за выстрелы с правой руки, левая, соответственно, с левой), смотреть, как целая группа врагов дергается от пронзающих пуль твоих пулеметов. Сам вид Карателя с двумя тяжелыми железными бестиями в руках вызывает уважение. И так с любыми пушками: начиная от пистолетов и заканчивая компактными монстрами P90. Отличительная особенность здешнего оружия – его притягательность. Из каждого ствола приятно стрелять, каждый из них по-своему красиво и бархатисто стрекочет, раскидывая врагов по комнате и расцвечивая наполненный порохом воздух красными фонтанами из отстреленных конечностей.

Очень грамотно отточен баланс применения местных примочек. Если поначалу допросы врага, стрельба из «меткого режима» (см. врезку) и использование противника в качестве живого щита воспринимается как не более чем приятный, но нечасто используемый довесок, то под занавес ты начинаешь применять эти фишки все чаще и чаще – жить все-таки хочется.

ПРИСТАВОЧНОЕ ПРОШЛОЕ

К сожалению, с графикой у игры проблемы. Причем, местами проблемы весьма серьезные. Взгляни на скриншоты: конечно, в динамике все выглядит гораздо приятней, но все равно, если приглядеться, графика расстраивает. Слава богу, со временем игровой процесс затягивает настолько, что малополигональная картинка с размытыми текстурами воспринимается гораздо лучше.

Звук слегка расплывчат, но выезжает на выстрелах. Музыка хороша – настраивает как раз на ту атмосферу, которой пронизана вся игра.

Punisher – отличное развлечение для всех, кто любит хорошо пострелять. Крепкий, захватывающий и стоящий твоего внимания экшен. Если тебя не отпугнет графика, ты обязательно получишь от проекта удовольствие. К тому же сейчас выходит так мало мрачных, наполненных насилием и жестокостью игр, что настоящему маньяку просто некуда податься...



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Постоянный экшен, все в лучших традициях жанра.
− Враги иногда ведут себя неадекватно. Отсутствуют нормальные сейвы.

ГРАФИКА 6.0
+ В динамике графика воспринимается довольно неплохо. Дело привычки.
− Все же для 2005 года уровень слишком слабый. Могло быть и лучше.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Очень приятно сделаны звуки выстрелов. Радует голос главного героя.
− Некоторые звуки чересчур пресные. Пару раз часть звуков исчезала.

ДИЗАЙН 9.0
+ Темная атмосфера комикса, на мой взгляд, передана просто замечательно.
− Кому-то излишняя жестокость и мрачность может прийтись не по душе.

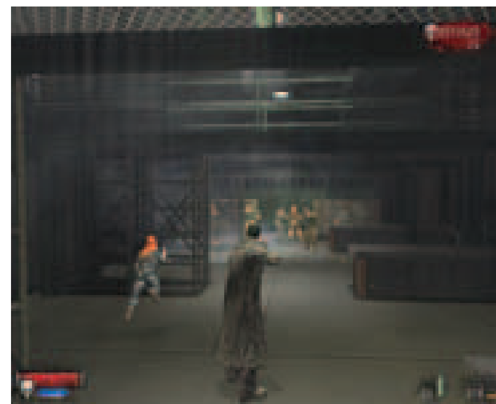
ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Стилизованный интерфейс, максимально отзывчивый, удобный и красивый.
− Во время ряда допросов совершенно неадекватно реализовано управление.

ИТОГО

Очень крепкий проект, до «восьмерки» не дотянул из-за слабой графики.



7.5



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

АРМЕЙЦЕВ ПУСТИЛИ В ЕВРОПУ



Текст: Илья Азар



Так выглядят теперь угловые. А в левом углу тренер.



Вратарь растянулся в прыжке, но ему все равно повезло.

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.uefachampionsleaguegame.ea.com

Скажи мне, всесильная Electronic Arts в лице ее спортивного подразделения окончательно потеряла совесть? Ведь теперь она потчует нас футбольными симуляторами в два раза чаще, чем раньше. В прошлом году кроме очередной *FIFA*, была выпущена специальная версия к чемпионату Европы в Португалии. Не имея подобной возможности в 2005 году, EA Sports поступила простенько, но со вкусом. Вслед за недавней *FIFA2005* на суд публики представлена *UEFA Champions League 2004/2005*, щеголяющая свежеприобретенной лицензией на главный клубный турнир футбольной Европы. Презанятный вышел продукт.

От скептического отношения к ***UEFA Champions League*** (далее просто UEFA), как к очередному акту выкачивания денег из кошельков наивных игроков, вскоре избавляешься. В игре, конечно, нет практически ничего нового, но все элементы ***FIFA*** доведены до блеска, а в чем-то и переосмыслены. Теперь в режиме сезона вместо беспрерывной серии матчей появились обязательные для выполнения цели. Главным лицом в команде в UEFA является не тренер, а владелец. Он и предъявляет жесткие требования на каждый матч даже в межсезонье. Играя за «Челси», я проиграл своему же резервному составу и был вынужден продать трех игроков из стартового (!) состава. Избежать продажи Галласа, Коула и Гудйонсена (самый мягкий вариант) было абсолютно невозможно. У тренера отняли все права, а денежный мешок – теперь царь и бог. Хотя это и не очень реалистично, такой подход весьма оригинален и, несомненно, добавляет игре интересности.

EA Sports постаралась на славу, сделав из старого материала не еще один FIFA, а свежий и небанальный симулятор

КАК В ТЕЛЕВИЗОРЕ

Теперь о главном. Пускай геймплей игры тот же и ему попрежнему далеко до ***Pro Evolution Soccer 4***: разве что в очередной раз стало еще чуть-чуть сложнее играть. Но, запустив режим Лиги чемпионов, ты через некоторое понимаешь, что именно ее так не хватало серии раньше. **EA Sports**, наконец, сделала из футбола то, что она сотворила с баскетболом. ЛЧ в UEFA – это красивое захватывающее шоу, а не напряженная работа. Игроки стали чаще использовать финты, в любой момент норовят сделать пас пяткой и нередко подыгрывают себе рукой. Повторы опасных ситуаций, как и положено, показывают не только сразу, но и в игровых паузах. В ключевые моменты матча на широкоформатный (как в кино) экран выводится изображение прыгающего по бровке тренера. После матча по каждому игроку предоставляется подроб-

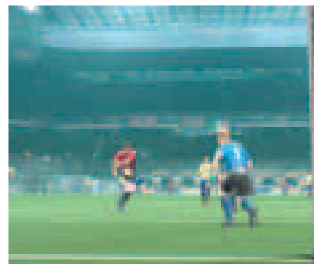


О КОМПАНИИ

Ты, наверное, уже знаешь об Elecronic Arts и ее спортивной линейке все, что только можно. Добавлю, что EA, по сути, монополист на рынке спортивных симуляторов, подписала недавно новые долгосрочные контракты с NFL и ESPN. Да, и лицензия на ЛЧ раньше принадлежала Take 2, а теперь EA ее уже никому не отдаст.







ная статистика его действий на поле. В результате, картинка стала так похожа на телевизионную, что я, каюсь, иногда просто смотрел, как компьютер играет сам с собой.

ПРИЯТНЫЕ СЮРПРИЗЫ

А еще в UEFA есть две вещи, за которые я готов, не глядя, поставить ей десятку. Радуйтесь, поклонники серии со стажем! Мы все-таки дождались. Никто не поверит, но EA Sports решилась поменять комментаторов. В конец надоевших попугаев сменят свежие, с замечательным английским прононсом голоса. Мало того, помимо обязательного комментария эти два замечательных человека будут радовать тебя «живым» эфиром со звонками болельщиков в режиме карьеры. Музыка на месте, не волнуйся.
Главный же подарок EA Sports приготовила для российских болельщиков. Особенно для тех, кто симпатизирует ЦСКА. Армейцы в этом сезоне заслуженно вышли в основной этап ЛЧ, и проигнорировать их (как было в последние годы с нашими клубами) разработчики не могли. Лицензия все-таки. Непонятно, конечно, почему Карвальо – лучший полузащитник в команде, а один из сильнейших защитников чемпионата России Чиди Одия в списках вообще не значится. В остальном, все прекрасно: три новеньких комплекта формы, комментаторы, с трудом выговаривающие «Васили Бириузутски», Ярошик с Семаком...

ЭКСПЕРИМЕНТАТОРЫ

UEFA – все-таки второстепенный по отношению к маститой серии FIFA продукт, и поэтому разработчики решили опробовать на нем свои новые наработки. EA Sports вняла многочисленным просьбам игроков добавить вменяемости угловым. Корнеры действительно серьезно улучшены. Теперь подача с угла поля летит не на определенного игрока вечно в одну и ту же точку – ее направление и сила зависят от самого играющего. Вернули и возможность разыгрвать мяч накоротке. Реформаторский порыв команды затронул и вполне адекватную систему штрафных. К новому способу исполнения штрафных придется привыкать. Впрочем, теперь мяч не летит как раньше в створ с любых позиций. Штрафные стали больше похожи на те, что в PES4, и поэтому прибавили в реалистичности, хоть и потеряв в удобстве. В очень занятном «режиме ситуации» можно инсценировать любой момент из реальных игр. Например, включиться в матч «Челси» – «Порто» за 5 минут до конца и попробовать предотвратить гол Маккарти, отправивший армейцев в Кубок УЕФА.

ДОЖИТЬ ДО ОСЕНИ

Ожидать от подобного проекта большего было бы глупо. EA Sports постаралась на славу, сделав свежий и небанальный симулятор из старого материала. Игра не заменит FIFA; ее, скорее, можно назвать очень качественным адд-оном. Осенью выйдет ***FIFA 2006***, и я очень надеюсь, что симпатичные нововведения UEFA Champions League не будут забыты. Они того стоят.

ФАКТЫ

32 команды в Лиге чемпионов

2 раза в год EA выпускает футбольный симулятор

5 национальных чемпионатов

1 настоящий московский клуб ЦСКА

2 новых веселых комментатора





Выход один на один. Гол или будет пенальти?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Интересный и оригинальный режим Сезона и Лига чемпионов.
– Невозможность перечить решениям владельца. Мало чемпионатов.

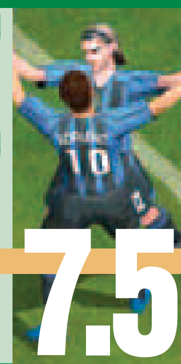
ГРАФИКА 8.0
+ Косметический ремонт проведен, и это приятно. Хотя революции не произошло.
– Никаких новых недостатков не обнаружено. Да и старых было немного.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
+ Новые комментаторы, ток-шоу в меню, шум стадиона как в телевизоре.
– Музыкальный ряд вышел чуть менее выразительным, чем обычно.

ДИЗАЙН 9.0
+ Улучшенные трансферы. Картинка максимально приближена к телевизионной.
– Минусов как не было, так и нет.

ИНТЕРФЕЙС 6.0
+ Появилась более подробная статистика после матча – удобнее, чем в FIFA.
– Игра плохо понимает мышь. Похоже, ориентир на приставки – это навсегда.

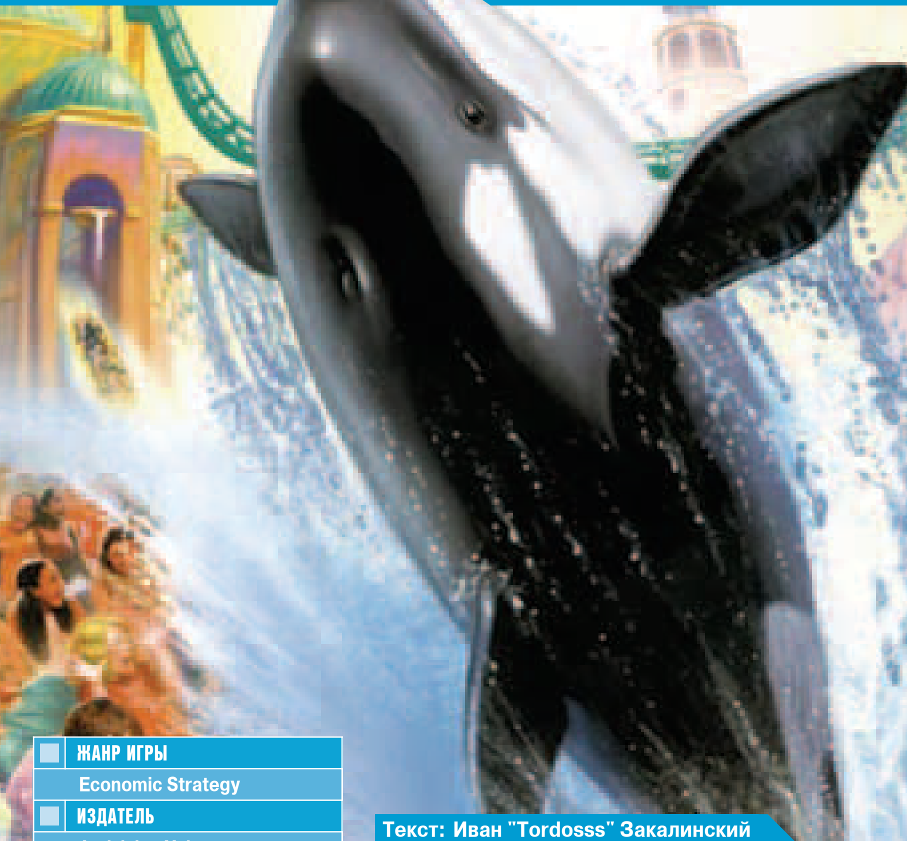
ИТОГО
Эта игра – идеальная покупка для тех, кто уже наигрался в FIFA.



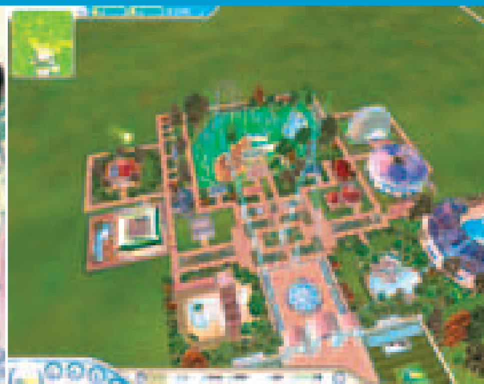
7.5

SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2

РЫБНЫЙ ОТДЕЛ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Мой маленький, пока еще скромный парк.



Ночь раскрашивает монитор в неоновые цвета.

ЖАНР ИГРЫ	Economic Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Activision Value
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Deep Red Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.activisionvalue.com/titles/SeaWorld2

Начиная играть в *Seaworld Adventure Parks Tycoon* за номером два, я заранее готовился получить по голове обилием рекламы одноименной американской сети парков развлечений. Обычно в проектах такого типа за блеском товарного знака скрывается примитивный игровой процесс и посредственная графика, на которую могут закрыть глаза только фанаты той трейдмарки, под которой выпускается проект. Должен признать, что я ошибался. Нет, конечно, перед нами не передовая игра жанра Tycoon, но очень симпатичный менеджер, за которым приятно провести пару дней.

Развлекательные комплексы, которые нам предстоит строить, представляют собой своего рода помесь зоопарка и парка аттракционов, активно сдобренную морской тематикой. На предоставленной нам территории мы будем размещать аквариумы и вольеры с морскими животными, разного рода американские горки и обязательные атрибуты любого уважающегося себя парка развлечений, вроде кафешек и отхожих мест.

МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Приятно радует тот факт, что кроме стандартной кампании, игра предоставляет нам возможность воспользоваться режимом «песочницы», в котором мы вольны вплотную заняться строительством парка своей мечты с нуля, без жестких временных рамок или приказов вышестоящего руководства.

Ну а уж если ты выбрал режим кампании, то готовься к постоянно поджимающим срокам, совершенно запущенным паркам, которые тебе предстоит вытягивать на достойный уровень, и четко определенным задачам, которые поставили разработчики. К сожалению, львиная доля кампании пробегается на одном дыхании, и несколько заковыристых миссий ближе к концу уже не могут скрасить общее впечатление скоротечности игры. Тем не менее, то время, что ты потратишь на проектировку и строительство своих, лучших на свете, парков, пролетит незаметно.

РАЗ КИРПИЧИК, ДВА КИРПИЧИК

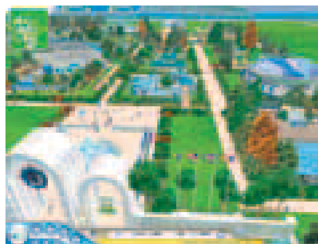
Механика игры в точности повторяет механику собратьев по жанру: на выданные деньги мы должны построить парк, в котором будут наличествовать все основные типы развлечений. При этом необходимо старательно избегать перегрузки отдельных аттракционов и заботиться о благоустройстве территории. Среди типов строительных объектов на первом месте стоят развлечения, связанные с животными. Это,

Новый режим «песочницы» позволит тебе заняться строительством парка своей мечты с нуля, не отвлекаясь на сюжетные задания



О КОМПАНИИ

Deep Red Games – компания из 30-ти человек, расположенная в Великобритании. Всего с 1998 года, считающегося годом ее основания, студия выпустила пять игр, четыре из которых (*Beach Life*, *Monopoly Tycoon*, первая часть нашей сегодняшней героини и *Vegas: Make it Big*) являются типичными представителями тайкунов.





прежде всего, вольеры, в которых будет резвиться на потеху всем посетителям разная живность, и шоу, во время которых эта же живность будет исполнять различные трюки к восторгу толпы. Причем одним строительством ты определенно не отделаешься: для вольеров нужно еще закупить животных, а программу для шоу придется составлять по ходу забавной минигры на скорость реакции. Хотя, честно говоря, забавной она кажется только первые пару раз, потом начинает действовать на нервы.

Далее по списку идут аттракционы. Тут все просто: всевозможные американские горки, башни обозрения и залы игровых автоматов. К сожалению, возможность самому закручивать лихие виражи американских горок здесь отсутствует, так что приходится довольствоваться уже готовыми вариантами.

С обслуживающими зданиями тоже ничего мудреного нет: у посетителей всегда должна быть возможность на скорую руку съесть какой-нибудь гамбургер, плотно пообедать или купить сувенир. Не забываем о туалетах, банкоматах и информационных центрах – без них хорошего парка тоже не получится.

Не получится его и без всяких украшений, которые приходится активно размещать вдоль дорожек и рядом с основными местами скопления посетителей. В некрасивый парк ни один уважающий себя любитель морских зверушек не пойдет.

Специально для нашего персонала придется строить комнаты отдыха, хотя лично я бы этих ленивых идиотов гонял по парку 24 часа в сутки. Ну и особняком стоит здание, в котором тебе предстоит планировать операции по спасению животных. Время от времени компьютер сообщает о беде, случившейся с каким-нибудь животным вне парка, и предлагает за определенную сумму отправить

ФАКТЫ

4 вида строений твоего парка

10 видов украшений для парка

4 вида обслуживающего персонала

3 территории для режима «песочницы»

1 неизбежная поломка аттракциона в день



ДЕЛАЕМ ШОУ

Мы уже упоминали, что после строительства звериного шоу игроку придется самому составить его программу, проверяя свою реакцию в особой мини-игре. Причем количество ее этапов и сложность прохождения игрок устанавливает сам. Чем круче будет финальное шоу, тем дольше и сложнее будет играть в миниигру. Сам процесс тренировки требует от игрока вовремя нажимать на одну из стрелок на клавиатуре, причем, чем точнее он будет выбирать момент для нажатия, тем лучше будет отработан тот или иной трюк зверушки. Успешно отработав один трюк и посмотрев его исполнение, игрок переходит к тренировке другого. Честно говоря, со временем от этого настолько устаешь, что начинаешь довольствоваться посредственной шоу-программой, которая поставляется при покупке аттракциона. Все-таки тратить 10 минут своего времени на каждое шоу просто жалко.





Это не муравьи ползают по дорожкам, это мой парк пользуется популярностью у посетителей.



Вся правда о здешней графике.

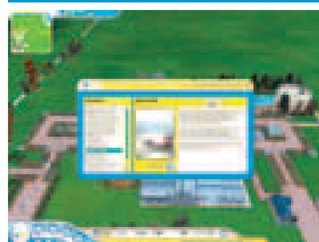


Вход в мой чудесный, самый лучший в мире парк развлечений.



Если не будет всех этих зеленых насаждений, посетители начнут жаловаться на внешний вид парка.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЗВЕРЕЙ



Специально для любознательных разработчики включили в свой проект энциклопедию, призванную рассказать о каждом виде животных, который есть в игре. Конечно, список зверушек не очень велик, но зато по каждой из них представлена информация о среде обитания, повадках и другие интересные факты. Плюс, в качестве бонуса можно послушать звук, который издает тот или иной вид животного.



Освещение недвусмысленно указывает на закат солнца.



В целом, если закрыть глаза на ужасные модельки посетителей, на парк можно смотреть и с этого ракурса.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.0

на его спасение команду ветеринаров. Основная цель таких операций – поддержание высокого рейтинга нашего парка.

ПЯТЬ ЗВЕЗД

Да, у нашего парка есть и рейтинг. И влияет на него, помимо вышеупомянутых благотворительных актов, еще много факторов, вроде чистоты, цен на аттракционы, степени их загруженности и так далее. Закономерность простая: чем выше рейтинг, тем больше посетителей будут ломиться в твой парк. И, соответственно, тем больше денег они будут оставлять в твоих кассах и закусочных. Конечно, приходится учитывать, что часть зеленых бумажек придется потратить на обслуживание аттракционов, зарплату рабочим и отчисления в фонд исследований (который время от времени будет баловать тебя новыми аттракционами и другими улучшениями). Но остаться совсем без денег в этой игре трудно.

ДЕТСКИЙ МУЛЬТИК

Приятное впечатление производит графика игры. Пестрые, яркие и веселые цвета умело отвлекают внимание от достаточно простеньких моделей и не очень-то четких текстур здешних объектов. Как выясняется, качество текстур и моделей – не самая важная составляющая игрового процесса. Общее впечатление праздника не проходит даже тогда, когда включаешь максимальное приближение камеры – на здешние аттракционы и деловито шныряющих между ними посетителей все равно приятно смотреть.

SAPT2 – это довольно незамысловатая игра, подкупающая своей простотой и незатейливостью. Она ни в коем случае не заменит тебе очередную часть ***RollerCoaster Tycoon***, но вот скрасить оставшееся до ее выхода время – пожалуйста. Просто вставь диск в компьютер, откинься в кресле и приготовься расслабиться под неспешный ритм этой симпатичной игры. PC

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Несмотря на всю свою простоту, игровой процесс может сильно порадовать.

− Игре явно не хватает глубины, чтобы подольше удержать игрока у экрана.

ГРАФИКА 7.0

\+ Очень яркая, живая и привлекающая глаз картинка. Симпатично.

− Если приглядеться, то заметно довольно большое количество огрехов.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

\+ Достаточно приятная музыка, выполненная как раз в стиле самой игры.

− Пожалуй, звуковому оформлению недостает толики разнообразия.

ДИЗАЙН 7.0

\+ Слегка детская, но все равно симпатичная и привлекательная атмосфера.

− Будь я хоть раз в Seaworld Adventure, оценка, наверное, была бы выше.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

\+ Удобно, грамотно и не перегружено информацией. Придраться сложно.

− Крайне непросто догадаться, как посмотреть на парк глазами посетителя.

ИТОГО

Симпатичная игра, совсем не претендующая на громкие звания и награды.



7.0



Иногда бывает просто приятно посмотреть на дело своих рук.

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи







КАРИБСКИЙ КРИЗИС

ВСЕ УЖАСЫ ТРЕТЬЕЙ МИРОВОЙ





Тяжелый танк ИС-3 напрочь сносит супостату башню.



Поврежденная самоходка отправляется в тыл для починки.

Текст: Сергей "furunkul" Метелев

ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Black Bean
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
G5 Software
ПОЙДЕТ
Процессор 700 MHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
1,8 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До шести
КОЛИЧЕСТВО CD
Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.games.1c.ru/cmc



По большому счету, спустя сорок лет противостояние Хрущев-Кеннеди по накалу страстей кажется ничуть не слабее предвоенных дипломатических игр в кошки-мышки Гитлера со Сталиным. В начале шестидесятых годов прошлого столетия в любой момент могла начаться Третья Мировая война с применением ядерного оружия. И уж поверьте, 28 миллионами жертв с советской стороны дело бы не ограничилось.

У НАС ВОЗМОЖНО ВСЯКОЕ

«Карибский кризис» – типичный представитель жанра альтернативной истории, замешанный на сравнительно свежих исторических реалиях. Если в ***Operation Flashpoint: Cold War Crisis*** под сомнение был поставлен 1985 год, то в детище **G5 Software** «а чтобы было бы, если бы» происходит во времена хрущевской оттепели. Только в отличие от реального хода времени, эта пора ознаменовалась не первым полетом человека в космос, а волной ядерных взрывов. Мир разделился на четыре противоборствующих лагеря: СССР, союз США и Великобритании, многомиллионный Китай и объединенные силы Германии и Франции.

ОБЩИЕ КОРНИ

Тот, кто однажды познакомился с ***«Блицкригом»***, сразу же почувствует себя в своей тарелке. Игровое окружение полностью переделано под стилистику начала шестидесятых годов. В полном порядке многочисленные городские и военные сооружения, боевая техника, а также форма пехотинцев. За всем этим капитальным ремонтом невооруженным глазом видны остатки былых работ программистов компании **Nival**. Скорость игры, тактические особенности сражений, специфика оформления карт и многое другое радикальных изменений не претерпели. Это отнюдь не критическая стрела автора в адрес разработчиков. Зачем разрушать старое и строить новое, если это «старое» великолепно справляется со своими обязанностями по сей день?

РЕСУРСЫ КАК ОСНОВНОЙ ДВИЖУЩИЙ ФАКТОР ВОЙНЫ

Главное нововведение – это смешивание элементов пошаговой стратегии с режимом реального времени. Сначала ты имеешь дело с тактическим режимом. Перед глазами распласталась глобальная карта, на которой отмечена линия фронта и обозначены все стратегически важные объекты (радарные установки, аэродромы, нефтеперерабатывающие заводы). В отличие от классических RTS, у тебя нет городского центра, рабочих и про-

В полном порядке многочисленные городские и военные сооружения, боевая техника, а также форма пехотинцев



О КОМПАНИИ

G5 Software основана в 2001 году и базируется в Москве. В боевой состав команды входит около 60 человек. Компания ориентирована на производство как PC-игр, так и продуктов для приставок и мобильных телефонов. В послужном списке ребят находятся *Fair Strike* и *Red Shark*, на подходе перспективный *Stalin Subway*.







чей мишуры, зато есть накопленные ресурсы: боеприпасы, топливо и запчасти. В специальном меню ты затовариваешься войсками. Танки, САУ, авиация, передвижные средства ПВО и системы залпового огня приобретаются за ресурсы. Пехота (в свою очередь, делится на обычную и диверсионную), артиллерия, легкая бронетехника, а также снабженцы выдаются автоматически.

По карте ты перемещаешься в пошаговом режиме. Причем в уме необходимо держать тот факт, что у каждого типа юнитов есть свой запас хода. Например, более подвижный Т-55 передвигается быстрее, чем тяжелый ИС-3. Я уже не говорю про авиацию, которая действует исключительно в радиусе прилегающей к аэродрому зоны.

НОВЫЕ ВРЕМЕНА – НОВЫЕ МЕТОДЫ

Как только ты добираешься до цели, тебе предоставляется право в реальном времени лично разобраться с противником или посмотреть на результаты автоотыгрыша (так и называется). Правда с последним вариантом наблюдается одна небольшая проблема. Дело в том, что в игре приходится не только наступать, но и обороняться. Обычно силы противника имеют над тобой численное превосходство. В реальном времени это компенсируется грамотно вырытыми окопами (теперь пехота вгрызается в землю без помощи инженеров) и правильно расположенной артиллерией. Если пустить бой на самотек, то компьютер попросту посчитает соотношение сил и наверняка отдаст победу врагу. Тем, кто привык в других стратегиях лезть на рожон, придется срочно переучиваться. Иначе в «Карибском кризисе» им делать нечего. Любителям лететь вперед с шашкой наголо искусственный интеллект частенько устраивает показательную порку. Далеко не факт, что бронетехника спокойно расправится с засевшими в домах пехотинцами. Против брони и пушек у кремниевых мозгов всегда найдутся гранатометы.

В отличие от недавно вышедшего ***«Сталинграда»,*** в «Карибском кризисе» наблюдается явный уклон в сторону использования артиллерии, авиации и бронетехники. Как никак за двадцать лет после начала Великой Отечественной войны техническая мысль сделала огромный шаг вперед. Например, на вертолетах можно быстренько забросить пехоту в тыл противника или же использовать «стрекозу» в качестве универсального разведчика, ибо авиация занимается сбором данных лишь в тактическом режиме. Очень сильно на игровой процесс влияют зоны радиоактивной зараженности. Только войска химзащиты способны разглядеть опасные участки. Танкисты еще успевают подать голос, а вот простые пехотинцы дохнут на такой местности за милую душу.

НАДО РАСТИ НАД СОБОЙ

В очередной раз хочу подивиться потенциалу движка «Блицкрига». Казалось бы, уже все из него выжали, ан нет – новый самостоятельный проект на его основе, и опять, как минимум, «крепкий середнячок».

Играется «Карибский кризис» довольно легко и, если тебе еще не надоел блицкриговский движок, то эта игра вполне может стать для тебя сюрпризом.

ФАКТЫ

4 противоборствующих стороны

45 видов техники у Китая

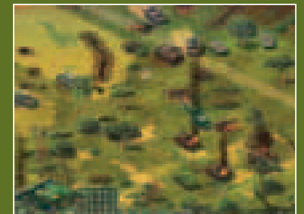
57 видов техники у объединенных сил Европы

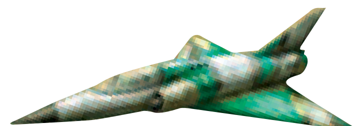
58 видов техники у СССР

63 вида техники у союза США и Великобритании

1000+ километров, намотанных на гусеницы танков

1000000+ килограммов израсходованных боеприпасов







Кто-то из селян остался без урожая.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Еще никогда Третья Мировая война не выглядела столь привлекательно.
− Спрос на игры с движком «Блицкрига» скоро будет меньше предложения.

ГРАФИКА 7.0

+ Движок «Блицкрига» трудится в поте лица. Картинка на должном уровне.
− Переход на новое графическое ядро состоится после выхода «Блицкриг-2».

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

+ Из динамиков доносится бравурная военная музыка, заряжающая на бой.
− Ничего сверхъестественного в звуковом оформлении ты не найдешь. Жаль.

ДИЗАЙН 8.0

+ Приятное сочетание пошагового режима с реальным временем. Не ждали.
− Как и со «Сталинградом», из игры выглядывают наработки «Нивал».

УДОБСТВО 7.0

+ Стильно оформленное заглавное меню надолго останется в твоей памяти.
− К сожалению, с первого раза въехать во все премудрости не получается.

ИТОГО

Сводные братья «Блицкрига» по-прежнему держат высокую планку качества.



7.5

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

МЕЧТА ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

ЖАНР ИГРЫ	RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Silver Style Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.the-fall.com



Весь поселок собрался поглазеть на публичную казнь. Поглядим и мы.



Перестрелки поражают своей тактической глубиной.



О КОМПАНИИ

Команда Silver Style начинали с симуляторов шоу- и теле- бизнеса. Потом были менеджеры бокса, но все эти игры не вышли за пределы Германии. В 2001 сотрудники Silver Style выпустили первый блин комом – ролевую игру *Gorasul*. Очень скоро они нашли свою тему: спустя год свет увидела постапокалиптическая стратегия *Soldiers of Anarchy*, повествующая о том, как нелегко жилось людям после очередного конца света.

Текст: Илья Азар

Я знаю, что это непросто. Вот так вот взять лист бумаги и написать на нем: «*Fallout* не вернется». Выучить фразу и сжечь листок. Но сделать это нужно, потому что производство таких бьющих точно в сердце игр нельзя поставить на поток. Кроме того, стоит перестать навешивать на каждую новую RPG, обещающую нам мир после апокалипсиса, известный ярлык с цифрой «три», чтобы потом не посыпать голову пеплом и не винить разработчиков во всех смертных грехах. *The Fall: Last Days of Gaia* может понравится только тому, кто сумеет хотя бы на время забыть о великой игре от *Black Isle*. Другое дело, что это не так легко сделать. Даже название напоминает о ней.

Итак, перед нами еще одна игра о том, как тяжело станет жить на Земле после глобальной катастрофы. В ***The Fall*** ее причиной стала не ядерная война или природный катаклизм, а столь актуальные по нынешним временам террористы. В 2062 году, когда человечество, наконец, собралось отправить десант на Марс, бинладены будущего захватывают агрегаты, которые должны были изменить атмосферу на Красной планете. Действие игры начнется спустя 21 год, когда земной шар превратится в малопригодное для жизни место, а главными ценностями здесь станет глоток воды и исправный пистолет. Герой нашего романа потерял семью во время бандитского налета, теперь он сгорает от желания отомстить.

КАК БЫ ТО НИ БЫЛО

Именно сюжет является главным достоинством игры. Остальные компоненты, к сожалению, не столь оригинальны. Стычки в The Fall происходят в реальном времени, хотя и с паузой, во время которой можно отдавать приказы. Чтобы выжить в перестрелке, приходится жертвовать эстетической составляющей огнестрельной мясорубки. Единственно рациональный план действий таков: сначала все стреляют в одного гада, после его смерти ты на паузе назначаешь другую жертву. И так до победного конца. Впрочем, ближе к середине игры бои вообще превратятся в цирк. Первое время, пока у подопечных в арсенале только пистолеты да редкие Uzi, будет тяжеловато. А ближе к экватору игры бои, наоборот, будут досадной обузой из-за своей быстротечности – прокаченный снайпер вообще будет решать проблемы до того, как таковые возникнут. Зато бродить по миру действительно интересно. Квестов много, они необычные и неглупые. К примеру, тебе предстоит захватить фабрику по производству наркотиков, найти в пустыне воду, поставить жучок на машину бандитов и выяснить точные размеры вокзала. В ряде случаев проблемы можно решить и силой своего красноречия. Сюжет поначалу кажется линейным и шаблонным, но стоит лишь немного переждать, и вскоре он засверкает. Так, став одним из бойцов «Правительства нового порядка», ты будешь бороться против банд, терроризирующих мирное население, но вскоре появится возможность пере-

Тебе предстоит захватить фабрику по производству наркотиков, найти воду в пустыне и выяснить точные размеры вокзала

ТВОРИ ПУСТЫНЮ



В комплекте с игрой на радость любителям сооружать всевозможные моды поставляется редактор карт. Если ты не профессионал, ничего страшного. По-моему крайне забавно выстроить на огромном желтом квадрате город из однотипных домишек или гигантское кладбище, а потом гонять по ним на «Хаммере». Особенно мне понравилось приземлить прямо на город старый Боинг. Торжество психоделии.

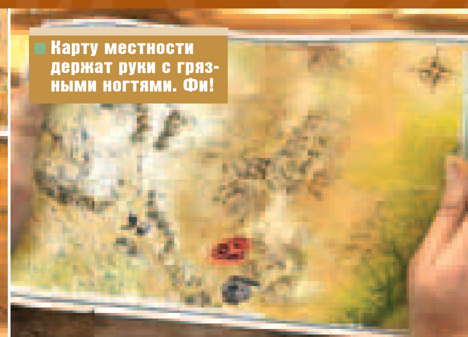


Кто засунул в ванную комнату минивэн? Или кто поставил в гараж толчок?



Пенальти бьем с той черты, и ни метром ближе.


Ребята в хаки полегли около своей машины. Жаль, она не на ходу.


Карту местности держат руки с грязными ногтями. Фи!


С этим лысым торговцем мы скоро начнем обмен.

метнуться и на другую сторону. Единственное, что портит общую картину, – это отсутствие свободы передвижения. The Fall поделен на локации, и путешествовать по миру по своему желанию не дадут (на карте можно переходить только в те места, что открываются по ходу сюжета). Пока не выполнишь основной квест в городе N, ты заперт в его «четырех стенах». Избалованным ***Morrowind*** или тем же Fallout это не понравится.

ТОСКА ЖЕЛТАЯ

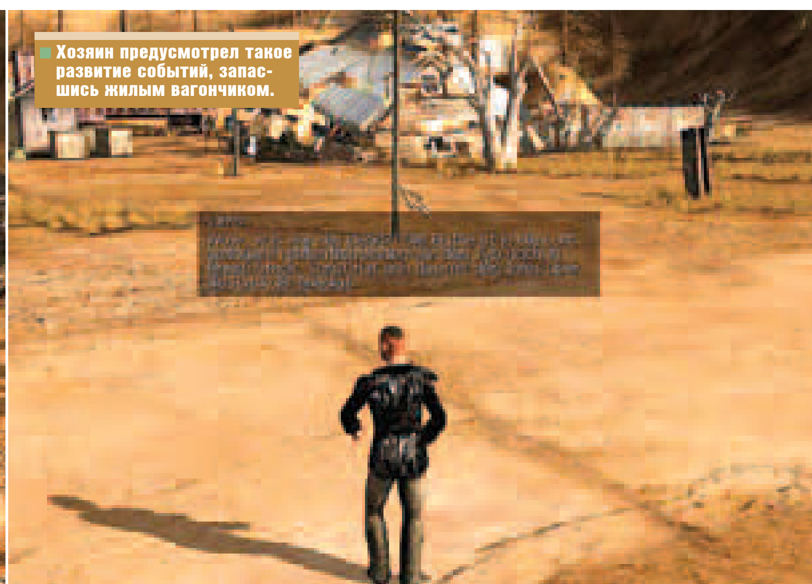
Мне довелось познакомиться с предыдущей игрой **Silver Style** под названием ***Soldiers of Anarchy***. И спустя несколько часов общения с The Fall я понял, что в этой немецкой компании собрались люди, не любящие ярких красок. Обе их игры поражают визуальной унылостью (да и вообще они очень похожи). В палитре тотальное превосходство имеют грязно-желтый и бежевый цвета. Наверное, так и должен выглядеть мир после произошедшей катастрофы, но глазу просто не на чем отдохнуть. Каждая локация окружена фотографией желтоватых гор, а над головой низкое желтоватое небо. С другой стороны, возможно, именно этого эффекта добивались разработчики: особого повода для веселья ведь нет, Земля медленно умирает и мы вместе с ней. Крупных городов со сложной социальной иерархией не будет. Повсюду разбросаны маленькие заброшенные людьми деревушки с неприметными одноэтажными строениями. Флора представлена жухлыми деревцами и клочками травы, а фауна жилистыми лосями и облезлыми вол-

ОСТАВЬ МАШИНУ ДОМА



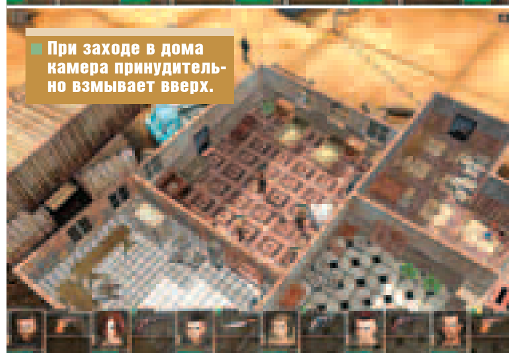
Как и положено RPG, рассказывающей о жизни мира после катастрофы, в *The Fall* есть автомобили. Казалось бы, такой шаг разработчиков можно только приветствовать, но реализация замысла подкачала. Да, в игре присутствуют сразу несколько видов транспортных средств, прилично выглядящих и даже способных выполнять функцию дополнительной единицы вооружения. Но, к сожалению, переехать на машине из одной локации в другую нельзя: авто остается там, где ты ее получил. Сами карты компактны, и движение по ним на машине, скорее, мешает, так как она норовит застрять между домами. Может быть, этот серьезный просчет будет исправлен патчем.


Главный герой склонен к рефлексии и разговорам с самим собой.


Хозяин предусмотрел такое развитие событий, запасшись жилым вагончиком.


Городок впереди на фоне желтого неба выглядит жутковато.


Ну, почему на этом агрегате нельзя прокатиться?


При заходе в дома камера принудительно взмывает вверх.


Жителям удалось захватить одного из налетчиков. Народный суд скоротечен.

ФАКТЫ

2083 – год начала игры

6 персонажей в команде

500 предметов в игре

5 уровней сложности

1 президент «Правительства нового порядка»

16 физиономий на выбор



ками. Впрочем, в плане графики пустоши выглядят вполне прилично. В частности, в поселках и самих домишках много мелких объектов, а текстуры очень качественные. Но за удовольствие нужно платить. The Fall ощутимо тормозит даже на мощных компьютерах. Придется отключать тени и снижать детализацию – по-другому никак.

РАЗДРАЖАЮЩИЕ МЕЛОЧИ

К несчастью, игра ушла в печать еще несколько сыроватой (остается надеяться, что локализованную для России версию «полечат» патчами). Есть серьезные ошибки, когда не получается завершить сюжетный квест, и приходится возвращаться к месту последнего сохранения. А есть и просто недочеты. Так, гранаты несут смерть избирательно, разрывая на клочки только врагов. Отсюда практически чит: забежал в гущу врагов, дернул чеку, и ты – весь в белом, а вокруг тебя – тонны фарша. Разработчики гордятся, что The Fall – это первая постапокалиптическая RPG в полном 3D. Над камерой можно как хочешь изгаляться, вращать ее и прибли-

На первом месте грязно-желтый и бежевый цвета. Наверное, так и должен выглядеть мир после катастрофы


Товарищ в белой майке намерен сократить путь, пройдя сквозь палатку.


Какая милая лабораторная крыса. Вот только цвет кожи какой-то землистый.

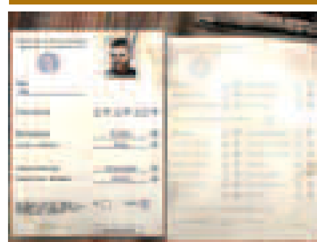


Нет, это не Fall. Но похоже, правда? Это шот из Soldiers of Anarchy.

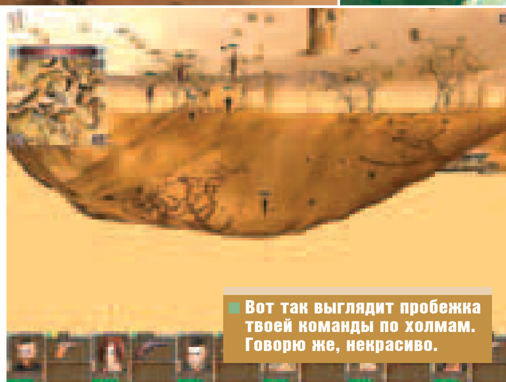


А вот здесь разработчики показали, как они умеют работать с 3D-графикой.

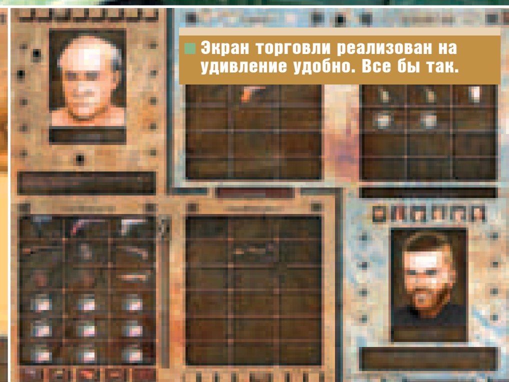
ШОФЕРСКАЯ ХАРИЗМА



Набор атрибутов при генерации персонажа выполнен в классическом стиле (сила, ловкость, точность, телосложение, интеллект, харизма). «Профессий» в игре немного, но среди них есть, например, водитель. Каждой из специальностей соответствуют профильные умения, в том числе выживание, знания техники и ораторское искусство. Кстати, есть в паспорте и пятая графа: можешь записаться русским.



Вот так выглядит пробежка твоей команды по холмам. Говорю же, некрасиво.



Экран торговли реализован на удивление удобно. Все бы так.

жать. Но! Порой свобода камеры доставляет огромные неудобства. Когда бой застал тебя на холмах, найти приемлемую точку для обзора просто невозможно. Да и вообще, при беге по этим самым холмам, камера послушно летит за командой сквозь возвышенности, демонстрируя нам одноцветные плоскости их нутра.
Кроме того, помимо откровенно слабого алгоритма поиска пути, раздражает, что посмотреть на предмет или поговорить с NPC на любое расстояние выдвигается только один человек из команды. Инвентарь имеет мало общего с реальностью (к примеру, одна винтовка занимает в рюкзаке ровно столько же места, сколько и коробка патронов). Подобные мелочи стоили игре нескольких баллов от общей оценки.

ОПЯТЬ НЕ FALLOUT?

Как ни старайся, а от этого вопроса никуда не денешься. Silver Style, наверное, не выкупила права на использование брэнда Fallout. Поэтому мы не можем предъявлять претензии The Fall в непохожести на икону. Но игре не хватает атмосферы и некоторой проработанности. К боевым товарищам теперь не испытываешь абсолютно никакой привязанности. Ты просто выбираешь наемников из списка сразу по прибытии в стартовое поселение, а когда они гибнут, нанимаешь других. Разве сравнятся эти клонированные бойцы с Dogmeat'ом или Deathclaw из Fallout? А о том, что в игре нет случайных локаций, вроде упавшего с неба кашалота, и говорить не стоит.
В Fallout были юмор, цинизм, особый шарм, в конце концов. А The Fall слишком серьезная игра, по-немецки консервативная и сухая. Однако в последнее время жанр RPG вообще не избалован новинками, тем более с крепким и оригинальным сюжетом. Поэтому игра от Silver Style имеет все шансы стать популярной. И она заслуживает этого, даже несмотря на несбалансированность и многочисленные недоработки. В The Fall интересно играть, а это, в конце концов, самое главное.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Незаезженная – относительно – тематика. Интересный и нелинейный сюжет.
– Скучные напарники. Унылые пейзажи. Непроработанные сражения.

ГРАФИКА 8.0
+ Качественные текстуры моделей и сами модели. Много мелких объектов.
– Тормозит даже на крутых машинах – повод выложить еще немного наличности.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Бодрая основная тема игры. Приятный внутриигровой эмбиент.
– Звук выполнен без претензий и оставляет желать лучшего.

ДИЗАЙН 5.0
+ Интересные локации. Стильный интерфейс. Удачный размер карт.
– Отсутствие крупных городов. Несбалансированный игровой процесс. Много багов.

ИНТЕРФЕЙС 5.0
+ Удобное окно торговли. Гибкая настройка окошек карты и инвентаря.
– Неудачно реализован инвентарь. Нет постоянного доступа к статистике персонажей.

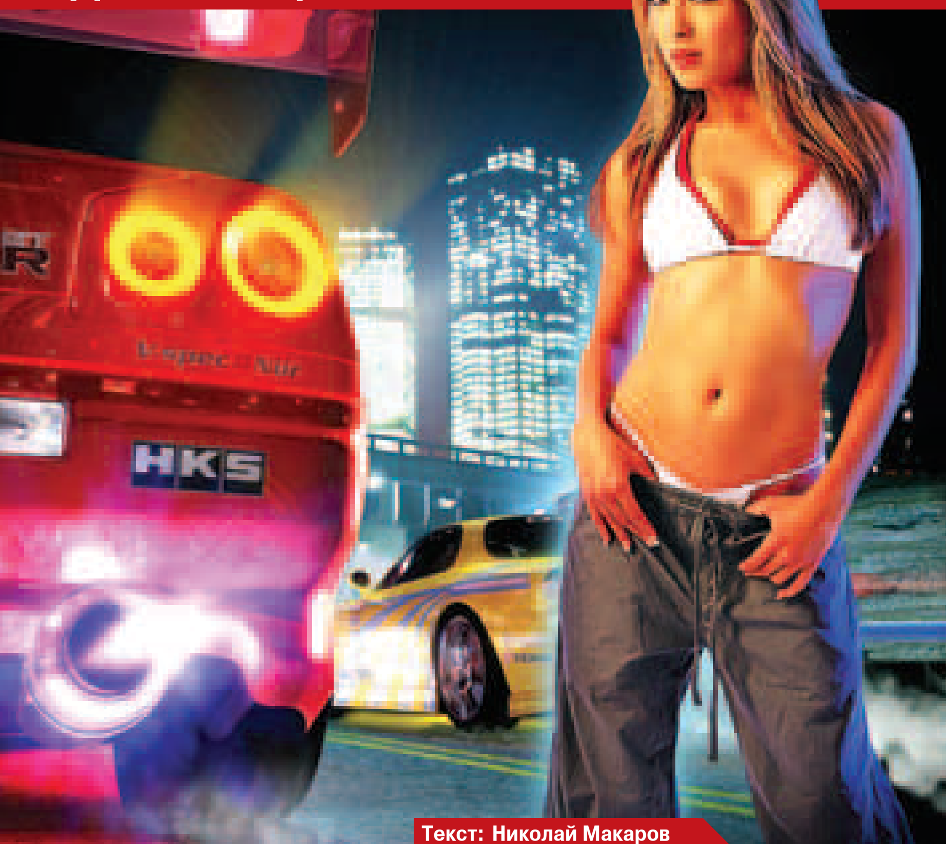
ИТОГО
Это не новый Fallout.
Это очередная «просто RPG».
Зато интересная.

7.0



STREET RACING SYNDICATE

ДЕТИ УЛИЦ



Текст: Николай Макаров



Так мало простому человеку надо для счастья.



Пациент готов к операции.

ЖАНР ИГРЫ	Arcade Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Namco
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-M/GFI
РАЗРАБОТЧИК	Eutechnyx
ПОЙДЕТ	Процессор Intel Pentium III 1 Ггц, 32МБ видеокарта, ОЗУ 256МБ
ПОЛЕТИТ	Процессор Intel Pentium IV 2 Ггц , 64МБ+ видеокарта, ОЗУ 512МБ
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.srsgame.com

Простим обывателю, который думает, что street racing – это «зубила» с огромной трубой под бампером и синими лампочками на жиклерах омывателя лобового стекла, его невежество. Ведь гонки по улицам – целая индустрия, где частники оказывают огромное влияние на продажи. Это не говоря уже о том, что гонщики являются неиссякаемым источником заработка для нейрохирургов и лабораторным материалом для юных слушателей медицинских институтов.

У ребят из **Eutechnyx** своя гордость – разработка ***Street Racing Syndicate*** началась раньше, чем ***Need For Speed Underground***. Однако пыль времен скрыла от публики то обстоятельство, что весь этот тюнинговый маскарад переехал всем составом в SRS уже после оглушительного успеха NFSU. До того игра была не более чем очередной аркадной гонкой. Поскольку процесс разработки сильно затянулся, новому издателю SRS, **Namco**, не позавидуешь – в любом случае проект будут сравнивать с продукцией **Electronic Arts**, и почти наверняка станут при этом смеяться.

Не те люди работают в Eutechnyx, чтобы месить грязь лицом. SRS ими почему-то позиционируется как симулятор. Эту сомнительную мысль подчеркнул и российский издатель, на коробке с игрой большими буквами так и написано – «автосимулятор». Серьезное заявление. К этому мы еще вернемся, а пока поговорим о чем-нибудь приземленном.

Количество собственных идей разработчиков, заложенных в SRS, близко к нулю. Все было бы не так трагично, выйди игра до ***NFSU2***; тогда относительная свобода передвижения по земной поверхности показалась бы глотком свежего воздуха. Теперь чистоту воздушных масс даже неприлично обсуждать. Зато есть дневные гонки. Давайте порадуемся за авторов, сие есть несомненное преимущество в соревновании с EA. Хоть какое-то разнообразие.

Особняком в списке отличительных особенностей SRS держатся блюстители порядка на дороге. Непосредственно в процесс гонки они не вмешиваются, задача автоинспекции состоит в отлове нарушителей в нормальных условиях городского движения. За какие успехи администрация города снабжает этих дармоедов обмундированием и казенным транспортом, для меня загадка. Если вас поймают эти инвалиды, управляющие автомобилем с изяществом паралитиков, напишите нам – интересно!

Игроку, оставшемуся после общения с «приставочным» главным меню и характерным интерфейсом один на один с го-

Количество собственных идей разработчиков, заложенных и полноценно реализованных в SRS, к сожалению, близко к нулю



О КОМПАНИИ

■ Команда Eutechnyx разрабатывает игры не первый год. История компании началась еще в далеком 1987 году. С тех пор англичане неоднократно проявляли себя не только как разработчики, но и как продюсеры, выпустив, таким образом, в общей сложности более двухсот проектов.



родом, приходится икать приключения самостоятельно. Отдадим должное гуманности разработчиков. Вовсе не обязательно колесить по городу в поисках мест для легальных и нелегальных соревнований, а также точек сбора красавиц, готовых отдаться за грамотно выполненную «змейку». К вашим услугам карта, где перечисленные мероприятия отображаются как на ладони. Нажали на кнопку – и уже на месте. Удобно.

EVERYTHING IN ITS RIGHT PLACE

Трудно блеснуть оригинальной мыслью в жанре, слишком скупом и порядком исчерпавшем себя. Как в плохом порнофильме, увеличение количественного состояния массовки не избавляет от скуки, а приемы утомляют своей банальностью. Наворачиваешь ты круги один или с тремя соперниками, не важно, все равно приезжать желательно первым (если тягаться со временем, то в качестве противника выступает оно). Команда Eutenchyx немного разнообразила правила; ставки можно делать по предложению любого из соперников, а значит, есть шанс выиграть, даже если вы пересекли линию предпоследним.

Участие в гонках – источник возрастающего авторитета и банковского счета. Неизвестного гонщика, даже если он богат, не пустят на серьезные соревнования. Как ни крути, забота об имидже – это необходимое условие для увеличения благосостояния.

Чтобы попасть на легальные единоборства, придется попотеть, соревнуясь с коллегами на улицах. Как и полиция, дети ночного города не могут похвастать генетической расположенностью к основам управления автомобилем. Выиграть у них просто, если не отвлекаться во время гонки на

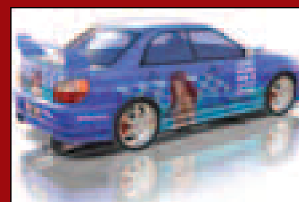
ФАКТЫ

3 города: Лос-Анджелес, Филадельфия, Майами

40 лицензированных автомобилей

18 очаровательных девушек

15 производителей запчастей



ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Отдельно стоит упомянуть попытку (возможно, несознательную) локализаторов скомпрометировать игру как симулятор в глазах покупателя. В дремучем лесу тюнинговых запчастей вы найдете такие неизвестные науке запчасти, как «рессорные амортизаторы», а знаменитые пружины Eibach именуются «профессиональным комплектом рессор». А словосочетание Intake Manifold переводчиков и вовсе напугало – его они оставили без комментариев. В гаражных закромах завалялось еще много чего в таком духе. Например, «модули мощности». Кто-нибудь знает, что это?





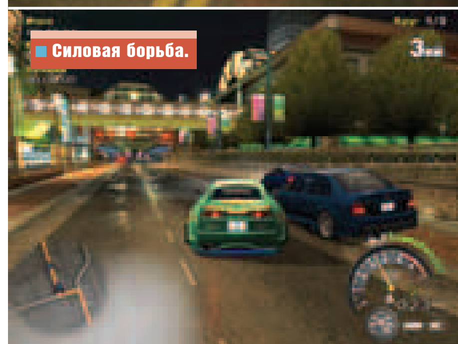
■ Да-да! 700 лошадиных сил под капотом.

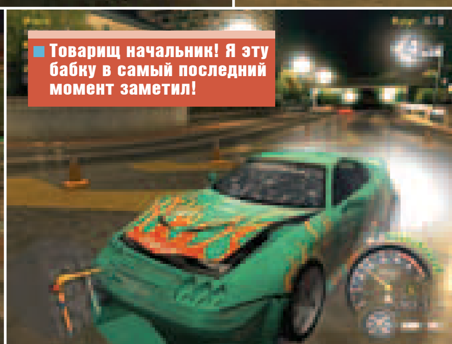


■ Это первый!


Каких-то 100 миль в час по городу.

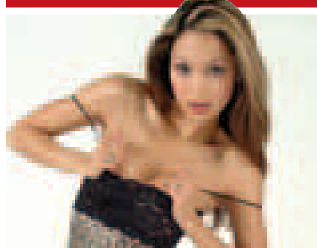

Этот «грустный» прищур служит приманкой для доверчивых жертв.


Силовая борьба.


Товарищ начальник! Я эту бабку в самый последний момент заметил!


На ночь власть в городе меняется.

ПОРНОГРАФ ПОНЕВОЛЕ


Не стоит напрягаться, выполняя поручения местных красавиц, дабы заполучить «танец победителя». Ведь есть способ заполучить оный куда проще: видео со всеми танцами лежит в секретной папке с неожиданным названием videos в корневой директории игры.

разговоры по телефону и другие домашние дела.

КАК ПОТРАТИТЬ МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ

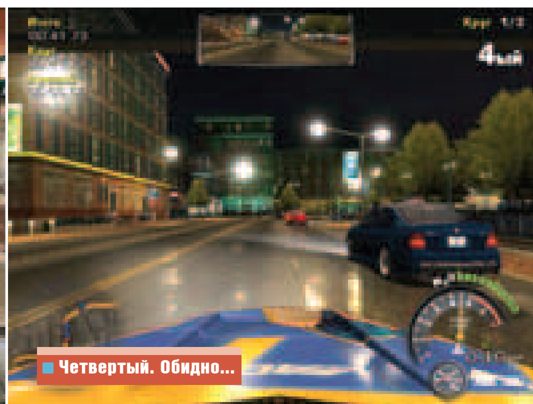
Накопив некоторую сумму, можно задуматься, как ее потратить. Поскольку девушки, у которых нижнее белье торчит из-под штанов, купленных на блошином рынке, не требовательны к ежедневному уходу, остаются автомобили. И тюнинг, разумеется.
Ассортимент, предложенный автосалоном, нам очень понравился. Относительно большое количество машин – неплохая альтернатива скучному регламенту проходящих соревнований. Хоть какое-то развлечение.
Снижение конкурентоспособности железного коня должно наводить на мысль об улучшении его характеристик. Тогда – мигом в гараж. Не сказать, что количество конструктивных изменений, которым можно подвергнуть болид, столь уж велико, но сгодится. Главное – наглядность. Для самых ленивых существует опция автоматической расклейки винила и логотипов. Эстетический вкус компьютера, конечно, оставляет желать лучшего, но экономия времени очевидна.
Результаты хирургического вмешательства можно оценить тут же, в гараже, на стенде. Электроника покажет именно то, что написано в таблице. Тайный смысл данного мероприятия, очевидно, известен только самим разработчикам, так как настройка параметров систем автомобиля не предусмотрена. Примечательно, что точно такой же стенд можно было найти в NFSU2. Тоже для красоты, естественно.

Относительно большое количество машин – неплохая альтернатива скучному регламенту проходящих соревнований

ЖАЖДА СКОРОСТИ

Управление автомобилем даже для аркады слишком сложное. Скажем, Lancer, Skyline и Impreza с их «умными» пол-


Жизнь удалась!


Четвертый. Обидно...


Задний привод – не самое практичное решение.

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5
Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>

Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>

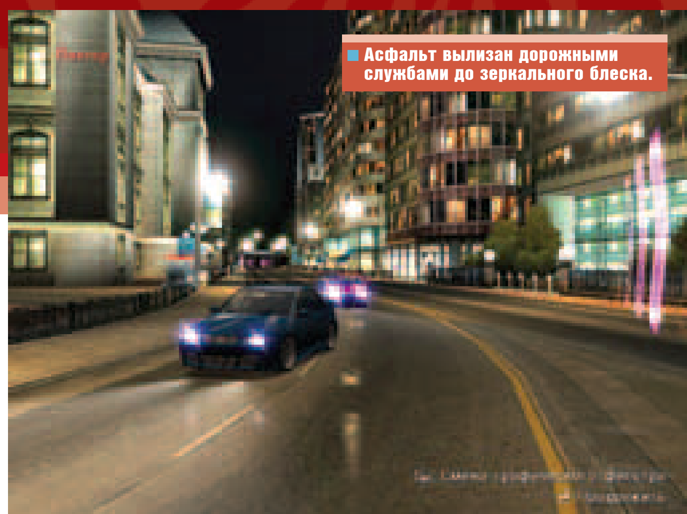
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>

1С

APEIRON



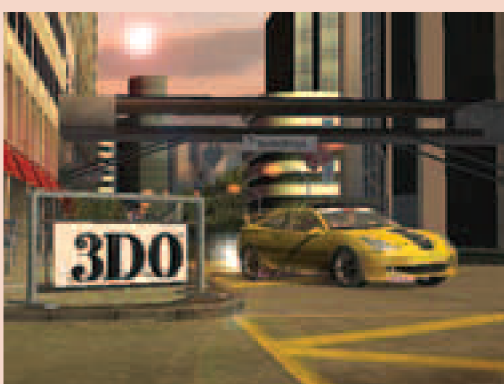
Асфальт вылизан дорожными службами до зеркального блеска.



Иногда приходится популярно объяснять, что твой «Ниссан» все же лучше.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РЕЦЕПТ

Тюнинг в *SRS*, несмотря на обещания, не достиг космических высот. Стандартный набор запчастей, банальный конечный результат, влияющий только на разгон и управляемость. Разработчики всеми силами пытались исправить положение, выравнивая возможности автомобилей, но избежать промахов им не удалось. Хватит нескольких удачных заездов, чтобы 2.5-литровый оппозитный мотор Subaru Impreza выдавал целых 500 сил. Стрелке спидометра при таком раскладе требуется всего 2.3 секунды, чтобы пересечь отметку в 60 миль в час. Этого вполне достаточно, чтобы сражаться с любым соперником. Как видишь, балансом здесь и не пахнет.





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 4.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.5

ноприводными трансмиссиями едут как по рельсам, но с заднеприводным аппаратом, мощность которого приближается к восьмистам силам, уже не побалуешься.

Не берусь утверждать, что пилотирование в точности соответствует законам физики, но разница в типе привода ощутима. Перед поворотом машину еще можно выставлять как угодно криво, но при выполнении маневра с газом нужно работать аккуратнее. Но и возможностей в таком случае больше: прибавил оборотов, и автомобиль послушно уходит внутрь поворота, успевая только рулем корректировать траекторию.

Неплохо работает и подвеска. Жесткие пружины и амортизаторы делают машину нервной и злой, да и с заносами становится несколько труднее ездить, ошибки обходятся дороже. Осторожнее приходится обращаться и с различными неровностями. Как себя поведет машина, наскочив на бордюр, предсказать трудно, но иногда и этого достаточно, чтобы оказаться внизу турнирной таблицы.

ДЕЛО ДОЛЛИ ЖИВЕТ

Среднюю по всем параметрам игру могла спасти хорошая графика и достойный звук. Но, к сожалению, на этих фронтах у SRS видимых успехов нет.

Графика хоть и выдерживает критику, но с огромным трудом. Как и любая мультиплатформенная разработка, детище английской студии Eutechnyx страдает известными всем болезнями, вроде малого разрешения текстур, кривых моделей и простых по современным меркам спецэффектов. Со звуком игрокам повезло еще меньше. Сравнивать звуковой ряд SRS с той же NFSU, все равно, что ставить в один ряд специально настроенные выхлопные системы Porsche с какофонией горбатого «Запорожца» без глушителя. В EA никто просто так не ест свой хлеб, это точно. Все написанное выше – есть обычные новости со строек клонов. Давно пора уже оформить для этих целей отдельное издание-малотиражку, дабы постоянно радовать крепких парней с рабочих окраин новостями из производственных цехов – как в старые добрые времена. Побольше автомобилей в наклейках Sparco и сомнительных красавиц. А там, глядишь, и тиражи вверх пойдут.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Большой выбор машин, свобода передвижения, обилие тюнинговых марок.
– Отсутствие стимула к повторному прохождению игры. Даже девушки не помогают.

ГРАФИКА 6.0
+ Несмотря на все характерные недостатки, жить будет.
– Так делали два года назад. В 2005 году хотелось чего-нибудь нового.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Тематический саундтрек весьма неплох. Можно слушать отдельно от игры.
– Просто жуткие звуки двигателя и выхлопа. Даже страшно становится.

ДИЗАЙН 6.0
+ Привычная стилизация под уличные гонки и дорогую «жизнь на колесах».
– Приставочность. Как-то все чрезмерно упрощено и подслащено.

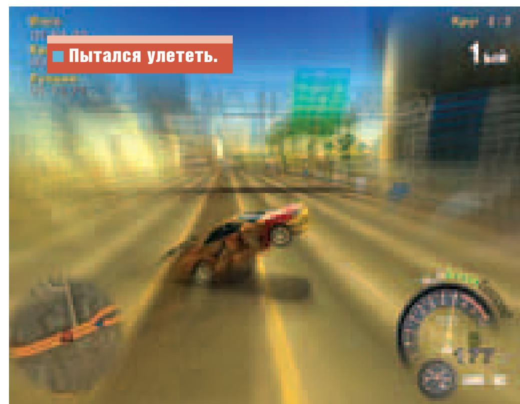
УДОБСТВО 8.0
+ В управлении запутаться сложно. Даже трехлетнему ребенку.
– Однако мышка бы все равно не помешала.

ИТОГО

Не самый удачный клон с необоснованными претензиями.



7.0



Пытался улететь.

ROBOTS

НЕДЕТСКИЕ РОБОТЫ



Здоровяки страшные, но очень хрупкие. Видно, заржавели от злости.

Прицельный режим стрельбы гайкомета поможет справиться с шипастиком издалека.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
РАЗРАБОТЧИК	Eurocom Entertainment Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.robotsgame.com

Игры для детей – совершенно особый жанр. Мы, журналисты, зачастую вынуждены относиться к таким проектам предвзято. Пишем «игра хорошая», подразумевая, что любое человеческое существо старше двенадцати все равно скиснет от тоски. Хотя, случается, многоликий игропром таки выбрасывает на прилавки детскую игру, способную выдержать все нападки придирчивых рецензентов, не требуя снисхождения. Такой, например, была *Evil Twin* от In Utero. Жутковатый гротескный мир Подивана пугал не только детишек – апеллировал к детским страхам взрослых!

ПО ТУ СТОРОНУ МАТРИЦЫ

В ***Robots*** тебе бояться совершенно нечего. Напротив, игра светится дружелюбием, оптимизмом и жизнерадостностью. Однако играть все равно интересно. Даже мне, здоровенному лбу без задержек в развитии.

В центре событий – милый робот Rodney. Ничего общего, скажем, с Терминатором, парень не имеет. Скорее, малыш похож на комплект разноцветных консервных банок. Папа Rodney – такой же комплект, только побольше – работает мойщиком посуды в провинциальном кафе. Посетители кафе, прохожие на улицах и даже собаки в подворотне – тоже роботы. Людям в Robots места не нашлось.

Как и любой механизированный малец, Rodney мечтает о великих свершениях, опасных путешествиях, громких победах и бесплатном машинном масле. На пару с ним тебе предстоит поездка из родной провинции в столичный Robot City. Во-первых, чтобы роботов посмотреть и себя показать. Во-вторых, чтобы обсудить с мудрейшим старцем по имени Big Weld перспективы социально-экономического развития отечества. В Robot City Rodney раскрывает заговор злодея Ratchet'а и принимается за привычное для нас дело – спасение мира.

ВСЕ НА СБОР ЦВЕТНОГО ЛОМА!

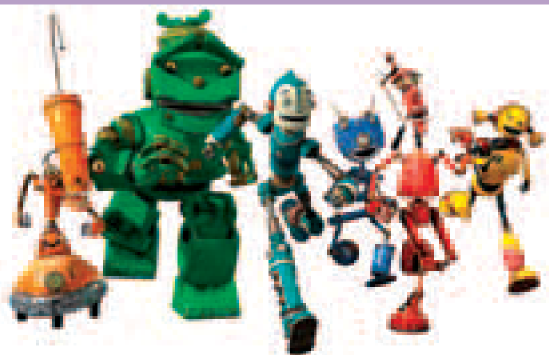
Совершенно ясно, что Rodney «От Горшка-Два-Вершка» Copperbottom в одиночку с задачей не справится – ему, впрочем, и не придется. Ибо Rodney отправляется в путешествие не один – это раз. И подросшим – это два. Спросишь, как растут роботы, есть они – *роботы*?! Действительно, никак они не растут. Они модернизируются. В мире игры каждый индивид по мере взросления получает новые комплекты запчастей. Дети из богатых семей щеголяют модными хромированными конечностями. Ну а сын посудомойщика, взрослея, не меняет имиджа – остается комплектом консервных банок. Впрочем, весьма забавным и аккуратным.

Компьютерная Robots создана по мотивам одноименного мультфильма студии Blue Sky, который скоро появится в кинотеатрах



О КОМПАНИИ

Eurocom родилась в октябре 1988 года. Это одна из старейших компаний в игровой индустрии. Первый проект Eurocom, *Magician*, вышел в 1990 году на 8-битной приставке NES. Сегодня компания объединяет 200 специалистов и разрабатывает игры для всех живых платформ – в настоящий момент выпущено более 60-ти.



К слову, сбор запчастей – первое задание в игре. Ты должен бегать по улицам, подбирая болты, гайки и пружинки. Не стесняйся залихватски пинать урны и почтовые ящики – там много полезного хлама. Металлолом – вообще твердая валюта в среде одухотворенных машин. Он служит платой за различные предметы в магазинах и играет роль боеприпасов для ручной пушки. Особо ценным считается лом золотой (что, в общем-то, нелогично – из золота разве что контакты хорошие получаются, а гайки – никакие). Сбор металлолома, таким образом, является одной из задач первейшей важности. В лучших аркадных традициях полезный металлический мусор скрывается в ящиках и бачках, таится на труднодоступных верхотурах и высыпается из поверженных врагов.

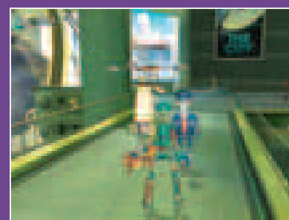
КИБЕРКАРЛСОН

В списке неприятелей значатся ржавые стальные бульдоги, здоровяки-андроиды, зенитно-ракетные мусорные баки, жестяные рыцари... Фантазии разработчиков можно позавидовать. Каждый вид противников предельно детализирован и тщательно и комично анимирован. Хотя супостаты за рамки аркадных традиций ничуть не вылезают. Одни медлительны, но очень сильны. Другие стремительны, но уязвимы. Третьи умело прикрываются щитами, вынуждая игрока заходить со спины. Четвертые лупят мощными ракетами, но «раскрываются» для удара во время перезарядки. Одним словом, сделано все, чтобы игрок получал удовольствие, пользуясь знакомыми с детства приемами. Благо, в платформеры играли почти все.

Наш милый железный друг может противопоставить недругам увесистый гаечный ключ, гайкомет с прицельным режимом стрельбы и своего неотъемлемого спутника. Я уже гово-

ФАКТЫ

- **200** болтов и шурупов – стандартный боекомплект
- **1** увесистый и угрожающий гаечный ключ
- **1** смертоносный на расстоянии гайкомет
- **2** полностью играбельных персонажа
- **20** колоритных и симпатичных героев



ROBOTS: THE MOVIE

Мультипликационный вариант ***Robots*** дебютирует в кинотеатрах мира 11 марта текущего года. Мультфильм создан в недрах студии **Blue Sky**, отлично зарекомендовавшей себя картиной «Ледниковый Период». История Robots повествует о тех же событиях, участниками которых ты становишься в игре. Режиссер **Крис Уедж** (Chris Wedge) привлек к озвучиванию героев целую плеяду голливудских звезд. Rodney вещает голосом **Эвана МакГрегора** (Ewan McGregor). **Мел Брукс** (Mel Brooks) озвучил Big Weld'a. С Fender'ом поделился голосом небезызвестный **Робин Уильямс** (Robin Williams). Наконец, подружке Rodney по имени Cappy свой очаровательный голос подарила **Холли Берри** (Halle Berry).





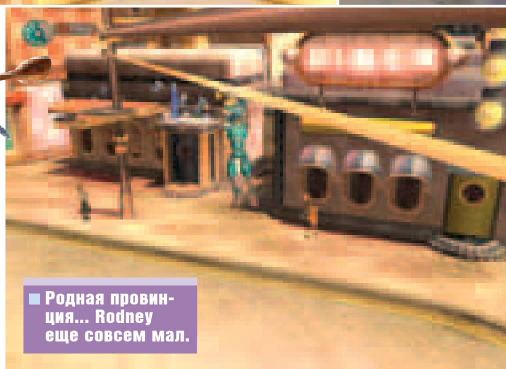
Больше всего Robot City напоминает мегаполис из «Пятого Элемента».

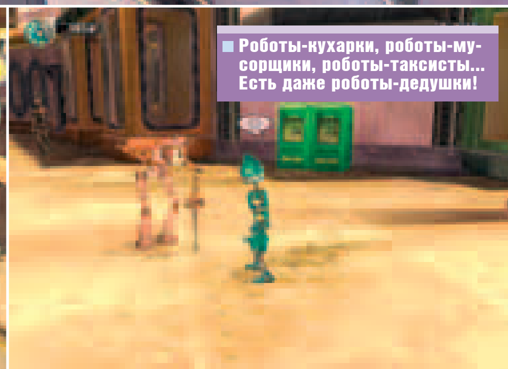


Отказавшись от услуг таксиста, можно поискать альтернативный путь к цели.

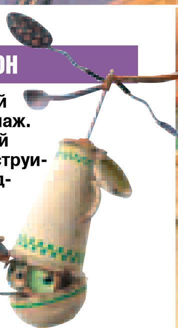

Кто на такси, а мы – ручной тягой.


Wonderbot последует за Rodney даже в пропасть.


Родная провинция... Rodney еще совсем мал.


Роботы-кухарки, роботы-мусорщики, роботы-таксисты... Есть даже роботы-дедушки!

КИБЕРКАРЛСОН



Wonderbot – второй играбельный персонаж. Rodney, талантливый изобретатель, сконструировал его сам из подручных материалов. Преданный друг и верный помощник состоит из деревянной ложки, поварешки, черпачков, старого кофейника и прочего, казалось бы, бесполезного хлама. С помощью компактного, летающего Wonderbot-а можно попадать в труднодоступные места. К тому же, «киберкарлсон» не лишен чувства юмора. Активировав специальный чип, можно заставить Бота станцевать зажигательную самбу.

рил, что парень отправился в дорогу не один. Друг откликается на имя Wonderbot и являет собой кофейник с гибкими конечностями и пропеллером из поварешек. Проведя апгрейд летающего товарища, игрок сможет непосредственно его контролировать. Для этого, правда, потребуется собрать шестнадцать артефактов, каждый из которых находится в таком углу, куда ни Макар телят не гонял, ни щетка Reach Access не добиралась.

ОПЕРАТОР-ДИВЕРСАНТ

Robots создана по мотивам одноименного мультфильма студии **Blue Sky**. Игру **Eurocom** разрабатывала при полной поддержке и тесных связях с создателями мультика. Настолько тесных, что Blue Sky даже предоставила коллегам фоны, использовавшиеся при мультипликации, так что игровое воплощение Robots щеголяет эффектными антуражами. Сама Eurocom тоже носом в грязь не ткнулась и отлично потрудилась над полигональными героями.

Лишь управление в теплой компании непослушной камеры омрачает механизированную идиллию. Все-таки платформеры на то и платформеры, чтобы жить на приставках или хотя бы наслаждаться обществом геймпада. Приноровиться к клавиатуре можно, но сложно. К тому же процесс адаптации здорово усложняет больной на голову виртуальный оператор. Негодяй постоянно стремится выбрать самую неиграбельную, вредоносную позицию. Приходится корректировать объектив вручную, отвлекаться от игры, получать увесистой гайкой по стальному котелку... Обидно, черт возьми!

ПРЕДКАМ НА ЗАМЕТКУ

Но если ты все же решишься бросить вызов игровому управлению, то наверняка не пожалеешь. Eurocom приготовила добрую интерактивную сказку с гротескными злодеями, отважными героями и любовной историей двух киборгов. Несмотря на отметку "For kids", Robots – игра не для детей. Robots – игра для всех.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.0

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Веселый необычный мир, колоритные персонажи, не напрягающий геймплей.
− Однообразие действий, властвует принцип «прыгай выше, стреляй быстрее».

ГРАФИКА 7.0

+ Впечатляющие фоны, высокодетализированные герои, симпатичные спецэффекты.
− Большинству локаций ощутимо не хватает деталей, да и текстуры бедноваты.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Rodney регулярно отпускает забавные шутки, качественно озвучены герои.
− Музыка, конечно, присутствует, но заметить ее удается далеко не сразу.

ДИЗАЙН 8.0

+ Для аркадного экшена локации устроены великолепно – просто, но со вкусом.
− Часто один неверный шаг заставляет заново преодолевать все препятствия.

ИНТЕРФЕЙС 5.0

+ Экран не загроможден. Минимализм и компактность идут интерфейсу в плюс.
− Камера «без царя в голове» и не очень пригодное для PC управление.

ИТОГО

Игра для всей семьи – попробуй, даже если давно считаешь себя взрослым – не пожалеешь.



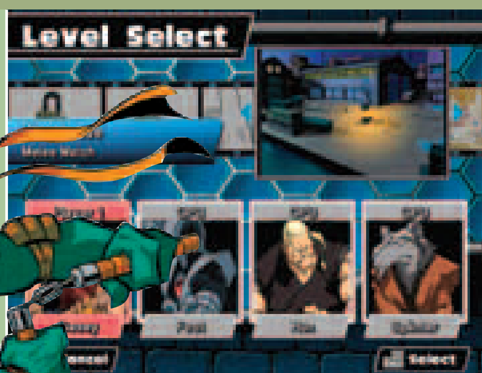
7.0


Роботы выбрасывают столько полезного!

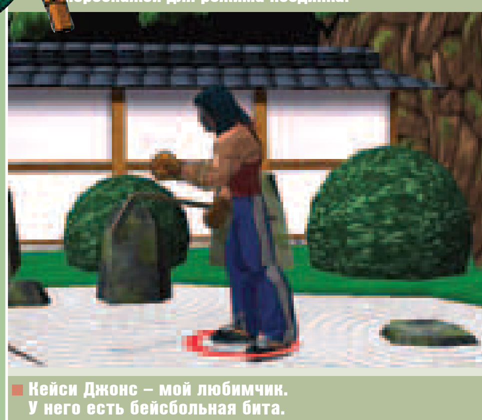
TMNT MUTANT MELEE

ЗЕЛЕНАЯ ВЕЧЕРИНКА





Так выглядит выбор персонажей для режима поединка.



Кейси Джонс – мой любимчик. У него есть бейсбольная бита.

Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ	Fighting/Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Konami Digital Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Konami Digital Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.konami.com/gs/mutantmelee

T*eenage Mutant Ninja Turtles*, по нашему – «Черепахи-мутанты ниндзя» – это, конечно феномен. Вот уже 20 лет как живет и здравствует этот бренд на мировом рынке буквально всех видов развлечений – и ничего, все еще пользуется спросом.

Правда, к Миллениуму спрос на зеленокожих бойцов стал падать – пришлось выпускать «обновленный» вариант мультиков, комиксов и прочего мультимедийно-игрушечного хлама. На ниве же компьютеризации любимых детворой персонажей всегда ударно трудилась **Konami**. Еще с короткоштанных времен Nintendo Entertainment System, Konami выпускала по три-четыре игры о Черепахах для каждой свежей игровой платформы, причем по неизменному сценарию: два-три традиционных beat'em up и один файтинг с устоявшимся названием ***TMNT: Tournament Fighters***. Качество всегда заслуживало сожаления, но играть приходилось – все-таки Черепахи...

Новые времена и новое рождение легенды принесли нам новые веяния. После двух новых beat'em up игр на всех главных игровых платформах, Konami выпустила ***TMNT Mutant Melee*** – нечто среднее между обычным уличным мордобоем в черепашьем стиле и тем самым файтингом панцирных ниндзя, которого, конечно же, так не хватало современной молодежи.

РАЗБОРКИ

Mutant Melee демонстрирует нам известную оригинальность привычного мордобоя. Территория, на которой проводится мероприятие, имеет форму квадрата (хотя и не всегда – сюжетные поединки куда более разнообразны), по площади которого разбросан, расставлен и построен различный хлам, призванный разнообразить действо. Хлам может быть как обычной мебелью, так и иметь практическое применение: так, взрывоопасной бочкой можно отлично приложить неприятеля. За раз на арену допускается до четырех участников потасовки (опять же, сюжетные уровни допускают вариации): это могут быть как сами Черепахи, так и их наставник, Сплинтер, их друзья Кейси и Эйприл, а также мерзавец Шреддер со своими приспешниками.

Далее начинается обычная разборка с отсчетом времени до конца поединка, спецударами и падениями головой оземь. Приятно разнообразят процесс бонусы, появляющиеся на ринге в некоторых игровых режимах. Это может быть как защита, так и бейсбольная бита, или на крайний случай – шестиствольный пулемет.

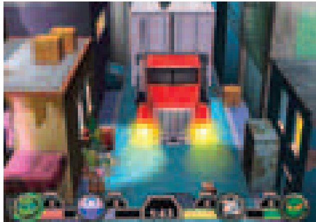
Типов игры здесь всего два – сюжетный и обычный поеди-

Лучшим Кунг-Фу обладает тот, кто обладает геймпадом. Это здесь даже не обсуждается

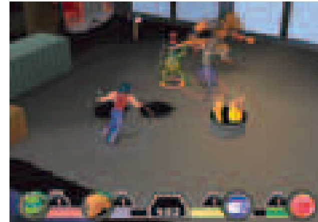


О КОМПАНИИ

Konami – одна из самых старых и уважаемых контор, которая занимается созданием и продажей компьютерных игр практически для всех существующих сейчас игровых платформ. Konami родилась в Японии, а затем перекинула свои капиталистические щупальца на Америку и Европу – а мы и довольны.







нок. Сюжет традиционно посвящен противостоянию хороших черепах и злого Шреддера. Выглядит он как последовательность из примерно полутора-двух десятков поединков для каждой из четырех черепах (кроме того, открываются кампании за других персонажей). Драки перемежаются появлением чего-нибудь скриптового, вроде въезжающего в канализацию трактора или появления нового сюжетного мерзавца. В меру просто и интересно.

Обычный поединок – занятие, понятное дело, групповое. И различных типов развлечения здесь – тьма, от стандартного «убей их всех» до «продержись 120 секунд», team survival, некоего аналога capture the flag и прочих прелестей. Согласись, для файтинга – очень необычно.

МУЛЬТИК

Поскольку Mutant Melee использует движок ***Battle Nexus***, то не обошлось здесь и без cel-shading. Для тех, кто не знает, – это технология, позволяющая с небольшими затратами вычислительных ресурсов рисовать вокруг трехмерных персонажей «контуры», тем самым делая картинку на экране похожей на мультик или на комикс. Выглядит – не спорю – очень приятно. Опять же, качественная анимация, великолепные модели персонажей, тени... Но, вот незадача: разрешение не больше 640x480 никак не позволяет получать от картинки, рисуемой игрой, большого наслаждения.

ЧЕЙ КУНГ-ФУ ЛУЧШЕ?

Лучшим Кунг-Фу обладает тот, кто обладает геймпадом. Это здесь даже не обсуждается. Во времена моей безрассудной юности некоторые умельцы умудрялись успешно играть в ***Mortal Kombat***, кажется, номер два, при помощи AT-клавиатуры – их таланты тоже найдут здесь применение. Но любой нормальный человек немедля запутается в кнопках, которые здесь закреплены не за руками и ногами, как в любом нормальном файтинге, а за разными типами ударов, что, согласись, немного дезориентирует.

Вообще, похоже, что игровая механика перекочевала сюда без изменений из Battle Nexus. Просто вместо длинного уровня нас запирают в описанное выше квадратное помещение и заставляют драться – отсюда вытекают некоторые неудобства в управлении. Что хорошо в уличном мордобое, в файтинге иногда мешает – обидно долго-долго махать палкой, а потом понять, что твой соперник стоит в полуметре от тебя и абсолютно цел. В Battle Nexus таких проблем не возникало – враги были повсюду, поэтому промахнуться было сложно.

ТЕМ, КТО ПОНИМАЕТ

Наш журнал занимает благородную позицию уважения жанрово-тематических меньшинств. Ни один нормальный человек не будет играть в Mutant Melee слишком уж долго – игра примитивна как схема сбора-разбора пистолета Макарова. А вот те, кто в своем детстве упрашивал маму купить ему/ей фигурку Леонардо за десять тысяч рублей в ларьке у метро, найдут игру крайне увлекательной... А уж три-четыре таких человека наверняка с радостью поностальгируют за Mutant Melee в течение нескольких приятных весенних вечеров.

ФАКТЫ

4 настоящих черепахи–ниндзя прямиком из детства

1 первоклассный злодей в глупой каске на голове

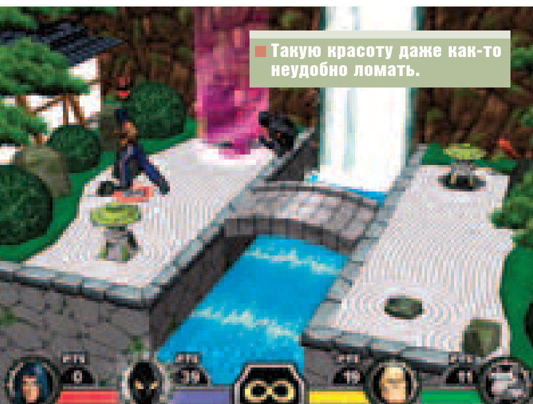
10 «открываемых» в процессе игры персонажей

2 полноценных игровых режима, до 4-х игроков в каждом

4 очень секретных персонажа, которых тоже можно открыть







Такую красоту даже как-то неудобно ломать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0

+ Когда тебе и друзьям нечем заняться, то такие игры спасают положение.
– Играть в такое одному на протяжении больше чем двух-трех дней – безумие.

ГРАФИКА 7.0

+ Приятный cel-shading заставляет игру выглядеть заправским мультиком.
– Огорчает слишком уж низкое разрешение – на дворе все же 2005-й год.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Добротно озвученные персонажи голосами из мультика... Музыка – оттуда же.
– Как постоянно повторяющиеся реплики героев, так и музыка, быстро надоедает.

ДИЗАЙН 6.0

+ При известной душевной доброте игру можно считать оригинальной.
– Жесткосердечные же люди назовут ее неудобным и тупым файтингом.

ИНТЕРФЕЙС 6.0

+ Управление игры смело можно считать признанной классикой – не поспоришь.
– Несчастные, не обладающие геймпадом, до игры допускаться не должны.

ИТОГО

Непритязательное, но крайне забавное развлечение для любителя Черепах.



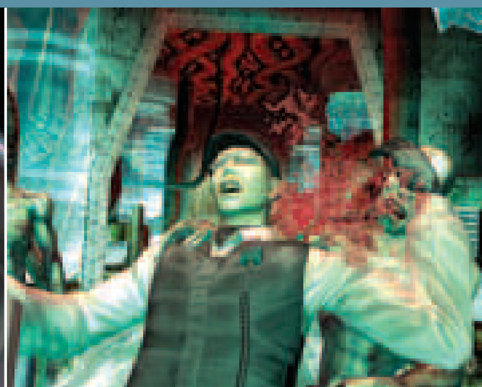
6.5

HOUSE OF THE DEAD 3

ВЕЧНОЖИВАЯ МЕРТВЕЧИНА



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Первый и далеко не последний фонтан крови в игре.



Нет, все-таки дробовик способен на чудо!

ЖАНР ИГРЫ	Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Sega Europe
РАЗРАБОТЧИК	WoW Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Отсутствует

Вот уже в третий раз нам предоставляется возможность взять в руки мощную пушку, выбить двери очередного дома, под завязку заселенного живыми мертвецами, и устроить там форменный тир и кровавое месиво. Как и предыдущие части сериала, *House of the Dead 3* пришла к нам с игровых автоматов, оснащенных двумя пистолетами и бездонной прорезью для монет, в которую сколько не кинь – все мало. Когда играешь в PC-версию HotD3, то создается полное впечатление, что перед тобой стоит один из таких автоматов – разве что вместо пистолета твои руки судорожно сжимают мышку.

Впечатление усугубляется рудиментарной надписью "press start to begin" и полным отсутствием возможности сохранения игры. А это значит, что после каждого game over-а игру придется проходить – о, ужас! – с самого начала. Тем не менее, отчаиваться не стоит: благодаря своей скоротечности, игра не заставит тебя потеть на протяжении целого часа в страхе за последнюю оставшуюся в запасе жизнь. Хорошенько натренировавшись, игру можно пройти, скажем, за полчаса. Другое дело, что пока ты достигнешь такого мастерства во владении виртуальным оружием, в тебя не раз вонзят клыки, отправляя прямиком в начало игры.

ДОМ, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ ДЖЕК

В самом начале нам рассказывают, что за катаклизм случился здесь на этот раз. Честно говоря, могли бы и не делать этого – практически ничего интересного ты не узнаешь. Перед нами очередной дом, населенный приспешниками главного злодея из двух предыдущих частей, и два героя, которым предстоит крестовый поход против нечисти. Почему два героя? Да просто игра поддерживает режим совместного прохождения для двух игроков. Достаточно веселое, хотя и старое как мир, времяпрепровождение, надо признать.

СВЕРХЗВУКОВАЯ СКОРОСТЬ

Для тех, кто не знаком с играми типа «тир», рассказываю общую концепцию. Игра избавляет нас от необходимости управлять передвижениями героя. Герой передвигается сам, а нам остается только направлять его оружие и стрелять, стрелять, стрелять. Стоит заметить, что с задачей передвижения игра справляется так, что порой беспокоишься за чистоту подштанников: тебя постоянно кидают в самый рассадник мертвечины, и под конец ты начинаешь вздрагивать от любого подозрительного звука. Враги появляются действительно отовсюду, постоянно держа тебя в напряжении.

Стороннему наблюдателю жалко смотреть на мышку, которая бешено мечется по столу, совершая до десяти кликов в секунду

О КОМПАНИИ



Компания WoW Entertainment – подразделение корпорации Sega, отвечающее за разработку мультиплатформенных игр. Основана команда в 2000 году и с тех пор выпустила немало проектов для таких приставок, как Dreamcast, Playstation 2 и Gamecube. На PC она пока что засветилась только игрой *House of the Dead 3*.







Хорошо, все-таки, что у нас в руках есть верный дробовик с неограниченным количеством патронов. Причем стрелять из него можно с такой скоростью, с какой ты способен нажимать на кнопку мышки. Главное – не забывать вовремя перезаряжаться. Под конец стороннему наблюдателю может стать жалко смотреть на мышку, которая бешено мечется по столу, совершая до десяти кликов в секунду. Монстров, перемолотых в кровавый фарш, впрочем, тоже жалко.

Очень высокий темп игры – именно этим отличается ***House of the Dead 3***. Вот мы ломимся через заселенные мертвяками коридоры, поливая гнилостных недругов свинцом из верного дробовика. Добрались до лифта, нажали спасительную кнопку – ан нет, пара тварей успела зацепиться за пол и теперь едет вместе с нами. Отстрелил им руки? Наверху уже ждет троица монстров, вооруженных тяжелыми рельсами. Пропустил удар? Черт, это ведь была последняя жизнь.

За всей этой суматохой едва успеваешь замечать некоторые занятные особенности игры. Например, разработчики наделили нас некоторой свободой в выборе пути прохождения – на определенных этапах мы сами вольны выбирать, в какую сторону пойти.

Есть в игре и бонусы. Заметил я это только на третье прохождение, когда шальная пуля взорвала одиноко стоящую на заднем плане бочку. В бочке скрывалась монетка, каждый выстрел по которой добавлял мне очков. А ведь кое-где располагаются и аптечки – самая главная драгоценность в игре.

БЫЛ ОДИН МОНСТР, СТАЛО ДВА

Вот уж в чем HoD3 не испытывает недостатка, так это в мясе. После каждого выстрела на мертвяках остаются зияющие раны, хлещет кровища и отваливаются куски тел. Да что там, некоторым парням можно и вовсе отстрелить верхнюю половину туловища, благо движок позволяет. Конечно, графически это могло выглядеть и лучше, но настоящим мясникам хватит и этого.

В общем, если говорить о графике, она приятна, но отнюдь не является вершиной достижения технического прогресса. Местами рубилово, конечно, выглядит прилично (особенно на той скорости, которую диктует игра), но тут и там вылезают недоработки, на которые смотреть просто грустно. И, конечно, разработчикам неплохо было бы поработать над анимацией – часть монстров движется как деревянные солдаты Урфина Джюса, совершенно не реагируя на окружающее их пространство. О продвинутой физике тоже можешь забыть.

House of the Dead 3 – стандартный виртуальный тир, который можно пройти на одном дыхании, но способный предоставить неплохую разрядку тем, кто устал от традиционных шутеров. Он не отличается невероятным качеством, атмосферой или графикой, но прекрасно служит своей цели: скрасить свободную минутку бесшабашной бездумной пальбой во все стороны. И кстати, в HoD3 можно поиграть просто ради того, чтобы посмотреть, как здешние монстры бегают с отстреленными руками и головой. Ах, прошу прощения, я опять за свое.

ФАКТЫ

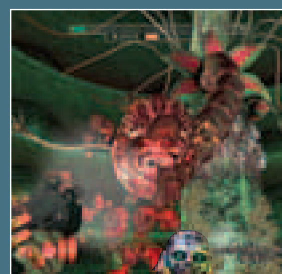
10 кликов мышкой в секунду – не предел

3 сквозных раны – совсем не смертельно

1 чудовищно смертоносный для зомби дробовик

2 игрока могут пройти игру вместе

4 злобных босса заставят тебя изрядно попотеть





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.4

Лично я не доверяю живому мертвецу с циркулярной пилой в руках.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0

+ Отчаянная пальба во все стороны может хорошенько развлечь.
– Тем не менее, игре определенно не хватает большой доли разнообразия.

ГРАФИКА 6.0

+ В динамике графика игры выглядит достаточно симпатичной и яркой.
– Однако со временем начинаешь замечать досадные недостатки картинки.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

+ Монстры ревут, оружие стреляет, музыка – как будто прямо из автомата.
– В звуке ничего интересного или цепляющего нет.

ДИЗАЙН 7.0

+ Игра выдерживает стиль предыдущих проектов сериала House of the Dead.
– К сожалению, отсюда же растут уши и у недостатков здешней атмосферы.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

+ Удобно, наглядно, не перегружено. Не отвлекает от отстрела монстров.
– Приставочно-автоматное прошлое игры сказывается на удобстве управления.

ИТОГО

Просто виртуальный тир. Отвлечься – можно, играть долго – нельзя.



6.5

PLAYBOY: THE MANSION

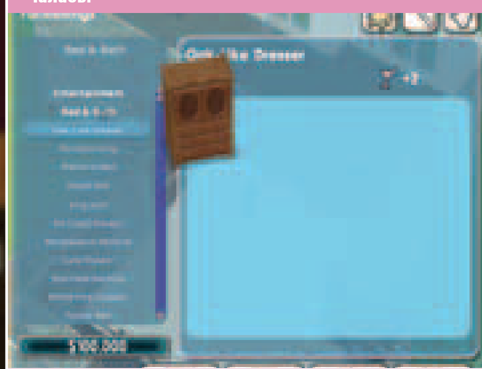
ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ПЛЕЙБОЕМ



Текст: Илья Зибирев



Усадьба спокойна и пустынна – вечеринка еще не началась.



Кто-нибудь мне скажет, почему этот шкаф стоит на меню?

ЖАНР ИГРЫ	Life Simulator/ Business Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	ARUSH Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Cyberlore Studios/Groove Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1 GHz, 128 Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.playhef.com

Лично я с нетерпением жду «игроизации» профессий маляра, шахтера, или, там, лесоруба. Пока что до того, чтобы платить деньги за возможность несколько часов кряду выполнять одну и ту же нудную механическую работу, дошли только адепты онлайновых RPG. Но вот побыть в шкуре основателя империи Playboy нам предлагают уже сейчас. Думаешь, это веселее, чем быть маляром? Если и веселее, то ненамного.

Playboy: The Mansion предлагает тебе влезть в шкуру **Хью Хефнера** (Hugh Hefner), человека, основавшего и не без успеха управлявшего империей **Playboy** в течение почти сорока лет. На первый взгляд звучит заманчиво: такому парню – чего уж скрывать – в глубине души завидует каждый нормальный представитель мужского пола.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Это, собственно, первый вопрос, который вызывает у тебя игра. «А что тут делать-то надо?» Действительно, далеко не каждому понятно, про что на самом деле может быть игра под маркой Playboy, и при этом еще – экономический симулятор. А делать нужно следующее. В качестве Хью Хефнера нам предстоит с нуля построить свой бизнес. Бизнес, как известно, состоит в следующем: делаем журнал для мужчин, в котором рассказы о шмотках, погоде (да и вообще, о чем угодно) перемежаются фотографиями оголенных до некоторого предела девиц.
Бизнес этот здесь ведется просто и ненавязчиво. В роскошном особняке Playboy основывается штаб-квартира журнала. Нанимается штат фотографов, редакторов и прочего журналистского сброда, и начинается, вроде как, веселье.

ВЕСЕЛЬЕ

Процесс создания журнала «с нуля» в игре реализован с помощью некоторого количества миссий. Каждая из которых, нужно отметить, проходится без малейшего труда или напряжения утомленного серого вещества. В начале нам предстоит обставить особняк с подобающим вкусом и снабдить его всем необходимым для работы и развлечений. Это несложно, благо наша блондинистая ассистентка расскажет и покажет все, что нужно делать для безбедного существования и успешного заработка.
Ну а далее нам придется охмурять грудастых девиц, дабы те согласились позировать перед объективами наших камер, пить на брудершафт со знаменитостями, дабы те согласились написать статейку-другую для нашего журнала...

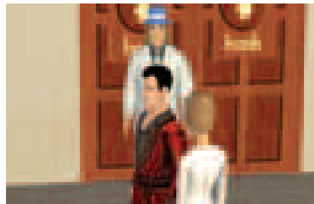
Нужно нам заполучить себе вон ту блондинистую овцу? Идем и начинаем ее целенаправленно кадрить



О КОМПАНИИ

ARUSH Entertainment – контора, которая специализируется на выпуске посредственных игр. В их послужном списке такие игры как *Devastation*, *Emergency 2*, симуляторы охоты и прочая дребедень. Единственное светлое пятно в этом болоте – *Duke Nukem: Manhattan Project*





Несмотря на то, что жизнь старины Хью может показаться чистым раем на Земле, на самом деле все куда прозаичнее.

КАКИЕ SIMS?!

Создатели игры справедливо решили, что очень важными в таком щекотливом деле, как создание мужского журнала, являются межличностные отношения – в данном случае, отношения между Хью и его «гостями». И здесь мы обнаруживаем, что корни игры растут из ***The Sims***. Скажем, общение между персонажами, так просто срисовали один в один. Те же всплывающие темы для разговора, действия. Единственное отличие – здесь все слишком прямолинейно. Нужно нам заполучить себе вон ту блондинистую подругу? Идем, и начинаем ее целенаправленно кадрить. Пять минут – и дело в шляпе. Не найти нужную линию поведения может разве что житель Гималаев или потомственный психолог. А нужно заполучить кого-нибудь для выгодной деловой сделки – так попросту расскажи ему / ей о размере своих... э... дивидендов и количестве разных акций – и все будет прекрасно.

Интерфейс, скажем прямо – не ахти. Как уже говорилось выше, «разговорная» часть достаточно понятна и осваиваема при помощи интуиции, а вот «деловой» интерфейс громоздок, тяжел в обращении и не лишен банальных глюков. Так, например, мне не очень понятно, почему трехмерная модель из каталога шкафов висит посередине экрана, загораживая чуть ли не половину меню выбора этих самых шкафов.

ПОЧЕМУ НЕТ?

Наверняка в твою голову уже закралось сомнение в качестве испытуемой нами на себе игры. И – о чудо! – ***The Mansion*** действительно не хватает звезд с неба. Виной тому (срочно вспоминаем первый абзац рецензии) – тупая механистичность игрового процесса. Казалось бы, в The Sims нам то-

ФАКТЫ

70 настоящих Playboy Playmates

2 различных игровых режима

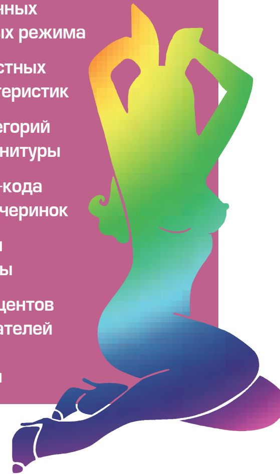
6 личностных характеристик

10 категорий фурнитуры

3 дресс-кода для вечеринок

5 стилей одежды

17 процентов читателей Playboy – женщины



ПОДАРКИ

Для тех, кто по какой-то причине не имеет доступа в интернет: ***Playboy: The Mansion*** предлагает богатый набор фотографий неплохого качества из одноименного журнала в период с 1960-х по 2003 год. Как получить в свое распоряжение все это богатство? Нужно всего лишь пересилить себя и успешно пройти игру. Выполнение внутриигровых заданий – прямой путь к фотографиям роскошных девочонок. За каждое выполненное задание игра порадует тебя небольшим бонусом. Кроме того, экран загрузки постоянно сообщает тебе интересные факты из жизни **Хью Хэфнера** и его журнала. Таким образом, трудолюбие приведет тебя к новым знаниям и позволит вдоволь налюбоваться на красивых девушек.





Симпатичный стол – я бы от такого не отказался.



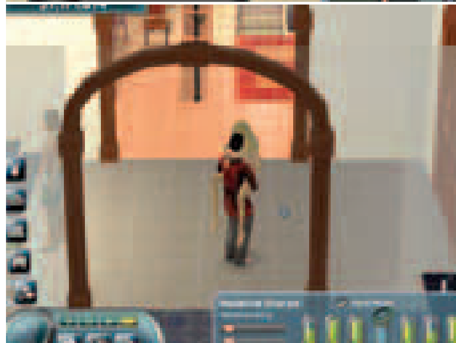
Эту зайку подцепить, к сожалению, не удастся.



Это всего лишь дружеские объятия, ребята!



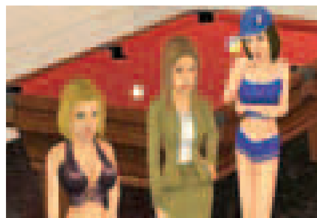
Это только в главном меню они такие красивые.







ПО СЛЕДАМ ДОЛЛИ



The Mansion **удивляет не только катастрофически нездоровой анимацией. Помимо этих радостей, большинство моделей здесь будто бы родились близнецами-клонами одной и той же матери-героини. На третьей минуте игры замечаешь, что девчонки-то все абсолютно одинаковы лицом.**

же не предлагали ничего особенного. Но это «ничего особенного» было реализовано с таким уровнем разнообразия всего и вся, что «ничего особенного» как-то не замечалось, а некоторыми даже ставилось игре в заслугу. Здесь же жизнь нашего виртуального Хью проистекает настолько ровно и одинаково, что становится тошно. Все улыбаются, все довольны, все в купальниках и всем отлично.

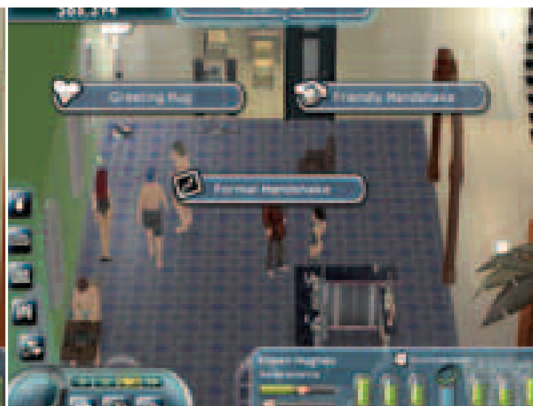
А что до экономической части, то она достаточно забавна – не каждый день тебе доверяют управлять журналом, а особенно таким. К сожалению, и здесь не все гладко. Если абстрагироваться от того, как здесь ведутся дела и деловые встречи, то все, опять же, довольно серо и безрадостно. Похоже, что в The Mansion есть только «черное» и «белое», «хорошо» и «плохо». С таких позиций гибкость и разнообразие игрового процесса сводится на нет. У аудитории наблюдается интерес к спортивной тематике? Нужно делать больше «спортивных» статей и фотографий. Говоря о фотографии, нельзя не сказать о том, что фотосессии нам дозволяют делать самостоятельно. Ты сам можешь выбрать интерьер студии, а также придать модели нужную позу – это все забавляет, но на успешность журнала решительным образом не влияет. Главное – навести камеру куда-нибудь и удачно воспользоваться кнопкой «снято». А уж что будет запечатлено на фотографии – оголенная по полной программе порнозвезда или же ее, скажем, пятка – не важно.

В статике все выглядит довольно неплохо – заголенные девчонки, роскошный особняк, стильные, вроде бы, интерьеры

СЕКСА У НАС НЕТ!

Визуальный ряд игры вызывает если не раздражение, то уж недоумение – точно. В статике все выглядит довольно неплохо: заголенные девчонки, рос-







Ты знаешь, что случилось.

Мор

УТОПИЯ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука



Все в сборе, не хватает только ди-джея.



Кошмар! Среди бела дня! Прилюдно! Милиция!!!

СТАРИК ХЬЮ

Кто же он такой, этот **Хью Хефнер**? Родился главный плейбой планеты в 1926 году. Как и любой нормальный ребенок, он пошел в школу, где проявил себя изрядным лентяем, но умелым организатором и крайне талантливым и одаренным человеком. В дальнейшем Хэф (это прозвище приклеилось к нему еще со школы) служил в армии военным журналистом, работал художником-карикатуристом во множестве изданий, и, наконец, в 1951 году приступил к созданию своего детища – журнала **Playboy**. Первый номер журнала вышел в 1953 г., и в нем, помимо прочего, читатель мог найти всемирно известную ныне фотографию Мерилин Монро, сделанную Хефнером на собственном кухонном столе. Журнал, ясное дело, произвел фурор.
С тех пор прошло много лет, а Хэф все еще держит марку – живет в собственном особняке в Беверли Хиллз и ни дня не проводит без женского общества.



кошный особняк, стильные, вроде бы, интерьеры. Но стоит хоть раз взглянуть на все это счастье в движении... Да, известные части женского тела анимированы первосортно, особенно когда их обладательницы прыгают или занимаются чем-нибудь не менее стремительным. Зато передвигаются все живые существа в игре так, что становится очень жаль болезных. При таких, можно сказать, роскошно плавных линиях тела – и быть инвалидом. Обидно.
Текстуры не балуют высоким разрешением несколько сотен мегабайт памяти на борту твоей навороченной видеокарты. Раз уж мы начали сравнивать игру с Sims – отметим: там было намного красивее.
И непременно будут разочарованы те несчастные, которые наивно полагали, что The Mansion будет полна вопиющего разврата, греха, и, так сказать, порока. Хотели, проще говоря, увидеть серьезную такую игру для взрослых. Куда там. Даже если какая-нибудь дама согласится совершить с Хью известные действия, то максимум, что тебе покажут – нелепые телодвижения, совершаемые двумя вполне одетыми телами под аккомпанемент полного набора вздохов, криков и стонов. Учитывая хотя бы название игры, видеть такое нам попросту смешно.

УНОСИТЕ

К сожалению, Playboy: The Mansion – игра, которая через некоторое время начинает вгонять в печаль. Весь ужас происходящего на экране в том, что, несмотря ни на что, оно попросту недостаточно разнообразно. Это как, например, симулятор поедания мороженого. На экране тебе показывают аппетитный пломбир, тебе нужно чего-то там делать мышкой, чтобы мороженое «елось», все дела. Только почему бы не пойти на улицу, к ларьку с этим самым мороженым?
Здесь – то же самое. Красавицы со здоровенными... э-э-э... глазами расхаживают тут и там, виляя кормой, Хью веселится по полной, а нам хочется большего.
В идеале хотелось бы видеть The Mansion полноценным, хотя и юморным, но все же экономическим симулятором с необычно-личностной системой менеджмента. Что получилось в результате – мы тебе рассказали.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Тебе предоставляется возможность – побыть основателем империи Playboy.
– Быть основателем империи Playboy, как оказалось, скучно и неинтересно.

ГРАФИКА 6.0
+ Средненькая, абсолютно невыразительная графика. Никаких плюсов.
– Главный недостаток – однообразие и корявость анимации персонажей.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Отлично озвученные персонажи, множество отличной музыки.
– Ничего такого, за что можно было бы полюбить звуковую часть игры – нет.

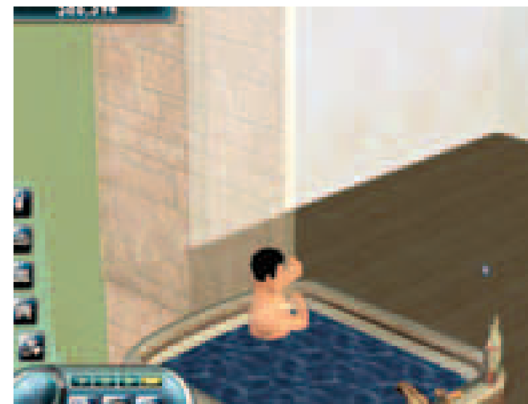
ДИЗАЙН 6.0
+ Сама идея в принципе довольно оригинальна. Но воплощение – отнюдь.
– Гибрид The Sims и экономического симулятора – не самая лучшая идея.

УДОБСТВО 7.0
+ Часть интерфейса, отвечающая за общение персонажей, нареканий не вызывает.
– А вот менеджмент и строительство реализованы крайне коряво.

ИТОГО
Куда занятнее читать журнал Playboy, нежели играть в него.



6.5



AMERICAN CHOPPER

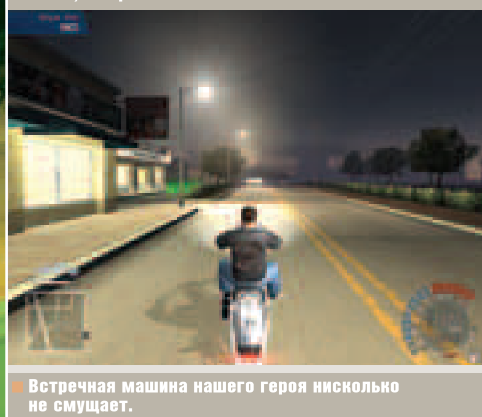
НЕ НАШЕ ШОУ



Текст: Павел Демин



Выбор байков большой. Жаль, что разные они только внешне.



Встречная машина нашего героя нисколько не смущает.

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Activision Value Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Creat Studio
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.activisionvalue.com/titles/americanchopper

Чего можно ждать от проекта, создаваемого по мотивам популярного шоу? В лучшем случае это будет добротная игра, не выходящая за границы жанра, но в этих самых границах чувствующая себя уверенно, с симпатичной графикой и неплохо реализованным геймплеем, в худшем – тотальная недоделка, выпущенная на рынок с целью легкой наживы на громком имени. И у меня есть подозрение, что *American Chopper* под второе определение подходит больше. Только в нашем случае даже громкое имя игру не спасет, так как абсолютному большинству российских игроманов оно просто-напросто не знакомо.

Поясню. American Chopper – популярное познавательно-развлекательное шоу на американском телевидении, посвященное мотоциклам: их сборке, тюнингу и прочим вещам, от которых каждый уважающий свой «Харлей» байкер приходит в экстаз. Трое весельчаков всячески развлекают скучающую аудиторию, попутно занимаясь делом. За долгие годы своего существования передача завоевала приличную армию фанатов и почитателей. Поэтому ее создатели решили дополнительно заработать на известном тайтле и выпустить игру, которая, как говорит издатель American Chopper, «придется по вкусу не только любителям известного ТВ-шоу». Врут: не придется.

КЛОНЫ

Как тебе могло неправильно показаться, в American Chopper игроку приходится заниматься совсем не конструированием байков и их тюнингом. Конечно, это есть, но на примитивнейшем уровне, который не представляет никакого интереса. О чем можно говорить, когда игра кощунственно скрывает от игрока даже характеристики деталей? Или разработчики думали, что в их творение будут играть такие спецы, что смогут все определять на глаз? Здесь представлено довольно много разных байков, и на каждом тебе обязательно доведется прокатиться. Но мне, честно признаюсь, так и не удалось понять разницу между ними. Абсолютно одинаковый ход, одинаковая мощность и одинаковая физика управления. Понять, что ты ездил на двух разных мотоциклах, ты сможешь только по их внешнему виду. Это печально.

ДОРОГА, ИДУЩАЯ ВДАЛЬ

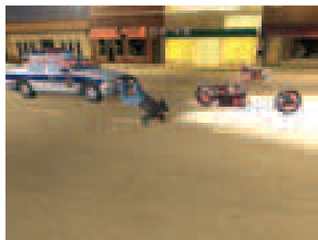
В сущности же в American Chopper игрок занимается исключительно гонками. Как и обычными с чекпоинтами, так и на перегонки а-ля *Drag* из ***NFSU*** с ручным переключением передач. Но и этим дело не

American Chopper – популярное развлекательное шоу на американском телевидении, посвященное мотоциклам

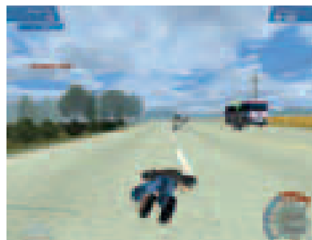


О КОМПАНИИ

Петербуржская компания Creat Studio была образована в 1990 году и с тех пор активно занимается разработкой игр для PC (*RC Cars*) и консолей (*Smash Cars*, *Millenium Racer*), а также, по большей части, созданием трехмерной анимации для Голливуда, рекламы таких монстров как Coca-Cola и Konica, а также роликов для Activision, EA и Lucas Arts.







ограничивается. Порой игроку требуется перевезти дорогую деталь, транспортировать мотоцикл, расклеить в городе объявления или поиграть с друзьями в покер, собирая карты на городских улицах. Но все равно все это сводится к банальному перемещению из пункта А в пункт Б, что порядком надоедает после первого часа общения с игрой.

Все это еще можно было бы стерпеть, если физика мотоцикла была бы хоть немного реальнее. Я, конечно, все понимаю: это аркадные гонки и все такое, но зачем так настойчиво искажать действительность? Как мне тебе объяснить, что для того, чтобы остановиться в конце улицы, надо начинать тормозить в ее начале? Не знаю, как ты, а я отказываюсь это понимать. И точка.

МЕСТНЫЕ «КРАСОТЫ»

Графическая составляющая разочаровывает не меньше. Чрезвычайно скудные задние планы, скромная детализация и непростительно низкая концентрация игровых объектов – все это создает ощущение какой-то опустошенности и безжизненности. Возможности движка даже позволяют реализовать не только светлое, но и темное время суток. Разумеется, динамической смены нет, но и так уже хорошо. Тем паче, что ночью American Chopper выглядит куда симпатичнее, чем днем. Ночь скрывает все те недостатки, которые днем вылезают наружу и не дают игроку покоя.

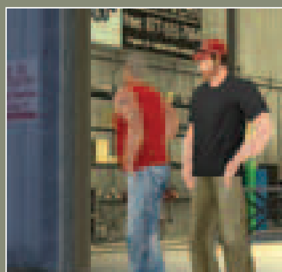
Мы играем за нового парня, желающего стать полноценным членом команды American Chopper. Старые львы дают нам поручения, которые мы выполняем, а потом возвращаемся за новыми заданиями. Развитие сюжета осуществляется посредством диалогов, которые озвучивали те самые ведущие с реального телевизионного шоу. Но видимо делали это из-под палки, иначе объяснить эти ужасные голоса никак нельзя. В игре куда-то подевались их острые штуки, да и вообще все подается слишком серьезно. А от некоторых фраз, озвучиваемых закадровым голосом, и вовсе веет нездоровым пафосом. Озвучка хромает не только здесь: ужасен и рев мотора. Учитывая то, что его приходится слушать 90% игрового времени, тебе уже должно стать нехорошо.

ПЕРВАЯ ЛАСТОЧКА

Остается добавить только, что American Chopper – один из немногих проектов, сделанных нашими по заказу большого иностранного издателя. В мастерстве **Creat Studio** усомниться мы не имеем права. Неплохие ***«Недетские Гонки»*** дали понять, что с жанром разработчики дружат. А промах с American Chopper вполне можно списать на то, что игру делали по мотивам сугубо американского шоу, что сопряжено с рядом трудностей. Несмотря на целый воз недостатков, на которые обычный геймер не в силах закрыть глаза, игра понравится любителям одноименной ТВ-передачи, которых, думается мне, среди наших читателей немного. Как ни печально, American Chopper – яркий пример проекта, создаваемого с целью наживы на громком имени.

ФАКТЫ

- **1** известное в Штатах ТВ-шоу
- **3** члена команды American Chopper
- **1** абсолютно бесконечная дорога в никуда
- **15** более-менее доступных в игре байков
- **10** игровых глав, которые никому не интересны



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	2.6



Встреча старых друзей у магазина.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Любителей байков игра может завлечь. На 15-20 минут.
– Игра на день. Бьюсь об заклад, больше она у тебя не протянет.

ГРАФИКА 5.0
+ Модели байков на фоне остального смотрятся неплохо.
– Безжизненные дороги. Скудные пейзажи. В целом угнетающая картинка.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0
+ Заглавный трек весьма неплох. Максимум, что мне понравилось.
– Ужасный рев мотора, ужасные голоса – озвучка, прямо скажем, «экстра» класса.

ДИЗАЙН 3.0
+ Стильный вступительный ролик обнадеживал.
– Но игра расставила все по своим местам.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
+ Интуитивное управление не потребует от игрока больше пальцев, чем обычно.
– Отсутствие возможности переназначения раскладки.

ИТОГО

Посредственная игра по мотивам неизвестного в нашей стране телешоу.



4.0

SEAL OF EVIL

ОТПЕЧАТКИ ЗЛА



Текст: Андрей Теодорович aka *Q-Tuzoff*



Типичное китайское убранство.



Удобный инвентори – один из немногочисленных плюсов игры.

ЖАНР ИГРЫ	Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	GMX Media
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	Object Software
ПОЙДЕТ	Процессор 300MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (4Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 500MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.objectgames.com/soe

История не терпит сослагательного наклонения. Игры с альтернативными вариантами развития человеческого общества – довольно опасная затея. Лишь подлинным гениям удается умело и красиво оформить собственное «да кабы» относительно прошлого, учесть все тонкости, просчитать собою же созданные тенденции и последствия. К сожалению, не всем одинаково хорошо удается мастерски жонглировать легендарными именами и событиями. Вот тогда-то на свет и появляются проекты вроде *«Печати Зла»*, топорно и грубо эксплуатирующие сухие исторические факты.

Во многих своих продуктах **Object Software** на всю катушку использует историю своего китайского отечества в самых невообразимых вариациях: то альтернативный исход судьбоносного сражения выдумают, то магию примесят, то демонов злобных добавят. Но чаще все эти «ингредиенты» вливаются в один бурлящий котел, образуя дурно пахнущее варево серо-коричневого цвета. Ну никак не удается соблюдать пропорции – вот и получается в очередной раз совершенно несъедобная баланда.

ФАТАЛЬНАЯ ФАНТАЗИЯ

На этот раз сценаристы решили поэкспериментировать с событиями эпохи Сражающихся Царств (476-206 гг. до н.э.). После падения императорской династии Чжоу, Китай погрузился в мрачную эпоху грызущихся феодальных государств. Довольно скоро в этой борьбе стала вырисовываться фигура наиболее сильного полководца – талантливого, но очень жестокого правителя княжества Цинь. Ин Чжэну удалось сломить и подчинить врагов за считанные годы. Земли Поднебесной вновь были объединены железной рукой. Власть Ин Чжэна была поистине жестокой и тиранической. В реальной жизни господство династии Цинь продлилось вплоть до 206 г. до н.э. – начала массовых народных восстаний.

В *Seal of Evil* нам предлагают иначе взглянуть на этот период. Да, династии Цинь удается подчинить себе почти все территории, однако она пока не в состоянии захватить последний бастион сопротивления – провинцию Восточный Байюэ. Долгое время местному населению успешно удавалось отбивать войска Ин Чжэна благодаря мудрым указаниям полководца Лань Сюна и его друга Чи Хуана (верховного мага, между прочим). Однако через некоторое время случается непредвиденное: оба товарища погибают, оставляя руководство провинцией молоденькой наследнице Сюна – Лань Вэй.

Извечные Diablo-образные параметры были просто переименованы и названы элементами китайской мифологии

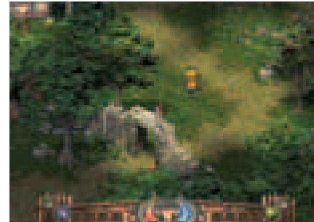


О КОМПАНИИ

■ Object Software – крупнейший разработчик компьютерных игр в Китае. С 1995 из-под ее пера вышли обе части стратегии *Fate Of The Dragon*, RPG *Prince Of Qin* и даже одна MMORPG – *World Of Qin*. В данный момент разработчики трудятся над ее продолжением.







Вместо того чтобы достойно принять управление в свои руки, девчонка решается на отчаянный шаг – поиск мифических камней, с помощью которых она планирует воскресить погибшего отца...

НА КОСТЯХ BALDUR'S GATE

После нажатия кнопочки "New Game" в главном меню и выбора уровня сложности, мы сразу же попадаем в игру. Генерация персонажа? Зачем? Добрые разработчики посчитали лишним обременять игрока этой нудной и бесполезной процедурой, сразу же выдав ему в управление парочку подчиненных: саму Лань Вэй и ее верного помощника Лян Ху. Позже мы сможем набрать до четырех персонажей в партию, ведь так процесс шинковки монстров пойдет куда быстрее. Подопечные отличаются друг от друга расой, классом, склонностями и даже экзотическим параметром «преданность». Однако расписывать все эти характеристики – дело крайне скучное и неблагодарное. Перед нами все тот же дьяблоподобный ***Prince of Qin*** двухлетней давности, и все стартовые различия нивелируются уже через несколько уровней прокачки.

Вдохновившись произведениями **Black Isle Interactive**, создатели решили добавить некоторое разнообразие в отношения героев. Изредка они высказывают свое авторитетное мнение относительно происходящих вокруг событий и порой вставляют комментарии (чаще всего не к месту) в речи собратьев по оружию. Правда, читать корявые фразы на «китайском английском» – занятие на любителя.

Извечные Diablo-параметры были просто переименованы и названы основными элементами китайской мифологии. К примеру, Strength стала «металлом», Intellect – «водой», а Dexterity – «огнем».

ОНО ВАМ НАДО?

Жалко, когда самым слабым «звеном» игры становится геймплей. А в SoE дела обстоят именно таким образом. Прокачка осуществляется тупым однообразным mouse-кликом да жутко растянутыми и скучнейшими «почтовыми» квестами. Даже сюжетные задания в 80% случаев сводятся к простому «дай-подай-пошел-вон».

Боевая система осталась тоже неизменной. Все то же манипулирование primary и secondary attack, плюс добавилась пауза, без постоянного использования которой игра превращается в сущий ад.

Хорошо хоть, из игры не стали убирать единственный жирный плюс предшественника – оригинальную систему создания предметов, основанную на взаимодействии все тех же пяти основных элементов. Тем не менее, ее наличие нисколько не спасает общей удручающей картины.

ПЕЧАЛЬНО

Очередное творение Object Software может быть куплено либо в состоянии крайнего замешательства, либо по незнанию. Глуповатый и притянутый за уши сюжет, однообразнейший геймплей, надоедливая музыка... Разве что графика временами радует глаз, навевая теплые воспоминания о ***Divine Divinity***. Тем не менее, пациент скорее мертв, чем жив.

ФАКТЫ

5 разнообразных играбельных персонажей

5 природных стихий из китайской мифологии

1000 минут ты убьешь на однообразные квесты

2 вечера – максимум, сколько ты сможешь выдержать эту игру







Скомканное начало не менее сумбурной истории.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0

\+ Система крафтинга действительно оригинальна и очень разнообразна.

– Скучный Diablo-клон в 2005 году – это форменное издевательство над игроком.

ГРАФИКА 6.0

\+ Очень симпатичная прорисовка локаций, спецэффектов и заклинаний.

– Все-таки, спрайты – это каменный век. Модели персонажей откровенно убоги.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

\+ Приятные голоса актеров, хорошо подобранный набор озвучки спеллов.

– Музыку лучше сразу отключить. Напоминает примитивное MIDI начала 90-х.

ДИЗАЙН 5.0

\+ Стилистика древнего Китая выдержана грамотно и нареканий не вызывает.

– А вот наличие демонических сил и магии практически никак не обосновывается.

ИНТЕРФЕЙС 5.0

\+ Свойственный всем Diablo-подобным проектам стандартный интерфейс.

– Раскладка «горячих клавиш» нестандартна и не подлежит перенастройке.

ИТОГО

Скучный и никому не нужный Diablo-клон. Лет пять назад получил бы твердую семерку.



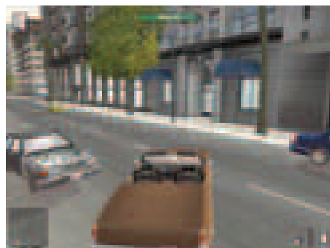
3.5

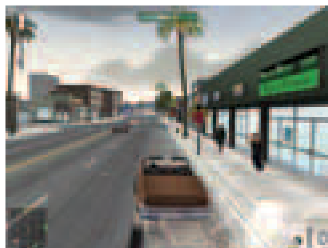
Текст: Павел "Tarnum" Демин

TRUE CRIME: STREETS OF LA



Жанр игры:	Action
Разработчик:	Luxoflux/LTI Gray Matter
Издатель:	1С
Количество CD:	Четыре
Онлайн:	games.1c.ru/true_crime

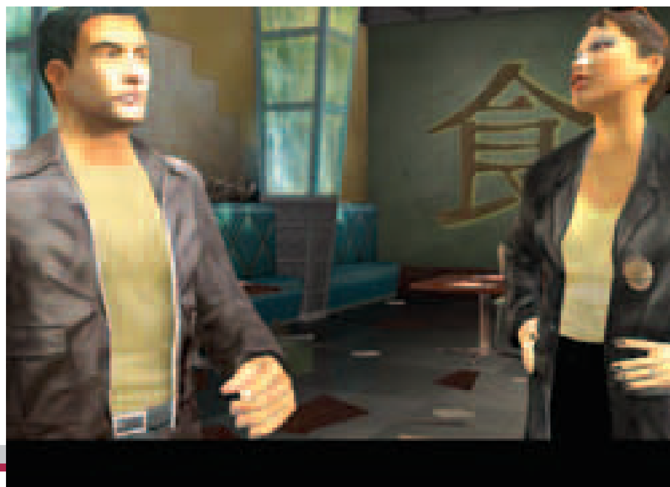




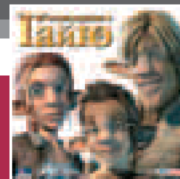
В Лос-Анджелесе каждую минуту происходит преступление. Если ты не в силах закрыть на это глаза, то роль отстраненного от дел и вновь восстановленного на службу полицейского Ника Кэнга точно придется тебе по вкусу. Автомобильные погони, горячие перестрелки и драки – все это дарит нам мир ***True Crime*** в больших количествах. Попутно с обезвреживанием преступных группировок и выполнением черновой работы хранителя правопорядка, Ник с головой окунется в поиски своего безвременно пропавшего отца. Сюжет полон штампов голливудских фильмов и, откровенно говоря, мало интригует. Отвлечься от приевшихся киношных шаблонов позволит качественный юмор, которым щедро сдобрена игра. Язвительные замечания напарницы Ника, не менее острые ответы его самого и черный американский юмор героев Streets of LA не дадут заскучать. Благо, качественный перевод фирмы **«1С»** сделал его доступным для всех желающих. Полностью переведенная и озвученная российскими актерами локализация оставила самые приятные впечатления. Единственное, что может тебя смутить, – это посредственная графика проекта. Но это отдельный разговор – не забывай, игра имеет консольные истоки, что прямым образом сказалось на ее визуальной привлекательности. Если ты по каким-то причинам не играл в True Crime раньше, то сейчас самое время.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Яркий пример того, как локализация преображает игру. «1С» со всей серьезностью подошла к переводу True Crime. Результат впечатляет.**
− **Явных минусов обнаружить не удалось.**

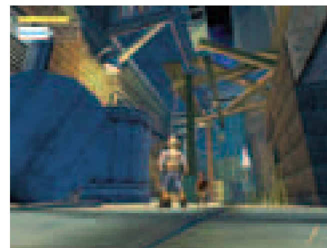


ВОЗВРАЩЕНИЕ В ГАЙЮ



Жанр игры:	Action
Разработчик:	Ambient Entertainment
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	Два
Онлайн:	нет





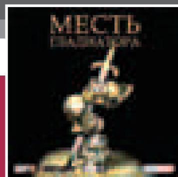
Что может быть прекрасней мира, где самое страшное событие – это чье-то безобидное хулиганство? Гайя долгое время был как раз таким идеальным миром, на который смотрели и любовались тысячи телезрителей, восхищаясь его красотой и безмятежностью. Но в один прекрасный день райская жизнь для двух друзей, главных игровых персонажей, Бу и Зино закончилась из-за злодеяний сумасшедшего профессора. Негодяй украл камень Доломит, якобы питающий своей энергией всю Гайю. Дальнейшее существование этой сказочной страны оказалось под угрозой, и Зино, как истинный герой, взяв дубину покрепче и Бу под мышку, пустился вдогонку улетевшему в реальный мир камешку. Сюжет ***«Возвращения в Гаю»*** идет нога в ногу с одноименным мультфильмом, о чем красноречиво свидетельствуют появляющиеся между миссиями симпатичные ролики. Обидно только, что они не были озвучены, так как вся остальная игра переведена целиком. Писклявый голос Бу и невысокий тембр неторопливой речи Зино просто превосходны. К тексту никаких претензий нет: все подсказки и всплывающие сообщения бережно переведены. Если ты устал от жестокости в современных играх, то «Возвращение в Гайю» как раз то, что нужно тебе, чтобы расслабиться. Бегать с волосатоухими по реальному миру в поисках волшебного камня достаточно весело.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Вся текстовая информация переведена отлично. Хорошо подобранны голоса актеров, которые озвучивают Бу и Зино.**
− **Ролики из анимационного фильма снабдили только русскими субтитрами, оставив озвучку оригинальной.**

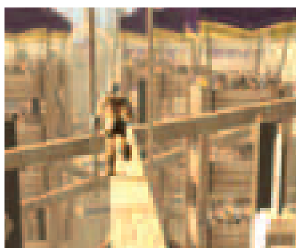


МЕСТЬ ГЛАДИАТОРА



Жанр игры:	Action
Разработчик:	Acclaim Manchester
Издатель:	Руссобит-М/Game Factory Interactive
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.acclaim.com/games/gladiator





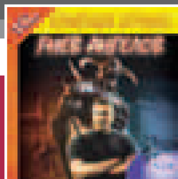
Если тебе захотелось расслабиться, не загружая уставшие от работы мозги, то ***«Месть Гладиатора»*** – то, что тебе необходимо. От игрока требуются лишь два здоровых, накаченных пальца, крепкая мышка, которая выдержит сотни нажатий в минуту, и немножко сообразительности. Если все это есть в наличии, то добро пожаловать в 106 год, время жестоких гладиаторских боев. Рим тонет в крови, Рим разграблен, Рим почти мертв по вине жестокого деспота Аррантиуса, который, прикончив справедливого правителя Траяна, вцепился в престол и вздумал превратить великий город в арену бессмысленных сражений. Приличная графика и превосходная анимация, даже при совершенно примитивнейшем геймплее, делают игру привлекательной. Удовольствие от шинкования мяса в промышленных масштабах и превращения «грозных» врагов в капусту гарантировано. Несвязные клики правой и левой кнопками мыши игра превращает в эффектные и мощные комбы, так что ты и впрямь чувствуешь себя величайшим из гладиаторов. Переведена игра неплохо. Что не понравилось – это небрежно подобранные шрифты и «тусклые» голоса актеров. Есть еще одно: русская озвучка идет поверх английской, порой запаздывая или опережая ее. В целом, работу по локализации можно оценить на четверку.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Хорошо переведенные тексты. Игру озвучивают несколько актеров.**
– **Незначительные ошибки в текстах, плохо подобранные шрифты, невнятные голоса актеров.**



ГНЕВ АНГЕЛОВ



Жанр игры:	Action
Разработчик:	Black Element Software
Издатель:	1С
Количество CD:	Один
Онлайн:	games.1c.ru/shade





В рецензии на ***Shade: Wrath of Angel*** к творению студии **Black Element Software** редакция правильного журнала о компьютерных играх была предельно строга. И причины на то были: разработчики предложили нам вариацию на тему ***Prince of Persia*** с мистическим (и, надо признать, довольно оригинальным) сюжетом. Вышло это у них, мягко говоря, не очень. И когда ты ушел с головой в ***Prince of Persia: Warrior Within***, до ***«Гнева Ангелов»*** тебе точно дела не было. Но если все счеты с Дахакой уже сведены, а душа рвется в бой, мозги простаивают без головоломок, а жизнь не мыслится без спортивной гимнастики, то самое время обратить внимание на проект «Гнев Ангелов». Как раз к сроку поспела качественная локализация от фирмы **«1С»**. В официальной русской версии тебя ждут полностью переведенные тексты и первоклассная озвучка. Отлично подобранные шрифты и прекрасно озвученные диалоги скрывают иностранное происхождение проекта. Из ляпов, и то достаточно сомнительных, были обнаружены лишь небольшие западания звука в самом начале игры, когда главный герой читает письмо брата в поезде, и, может быть, чересчур неторопливые комментарии в туториале, озвученном женским голосом. В остальном просто не к чему придраться: «1С» в очередной раз показала свой высокий класс и умение ответственно подойти к локализации игр.

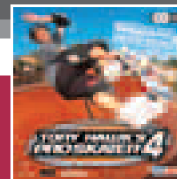
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Отлично подобранные голоса актеров, приятные шрифты, выдержанный стиль оригинала.**

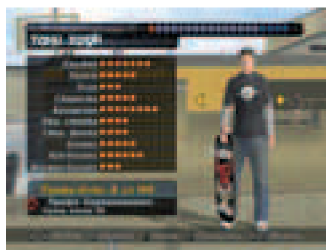
− **Западания звука в единичных случаях, девушка в туториале говорит очень неторопливо.**

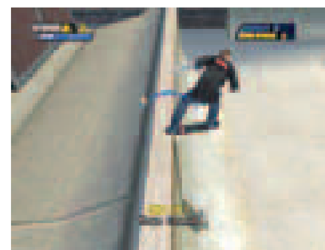


TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Жанр игры:	Sport
Разработчик:	Beenox/Neversoft
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.aspyr.com/games..php/pc/thps4





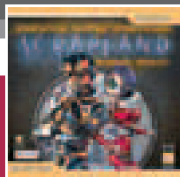
Вся прелесть ***Tony Hawk's Pro Skater*** заключается в том, что, даже если ты не являешься большим поклонником скейтбординга в реальной жизни, игра вполне может прийтись по вкусу. Яркий пример тому – твой непокорный слуга, всего пару раз в жизни встававший на скейт, но откатавший на нем же десятки виртуальных часов. В отличие от прочих игр об экстремальных видах спорта, эта давно завоевала популярность. Скользить по перилам, прыгать через трамплины и выделывать прочие сумасшедшие трюки, на которые способна лишь истинная элита скейтбординга, здесь получится у каждого. Благо, эта элита во главе с великим и могучим **Тони Хоком** (Tony Hawk) в игре представлена в полном составе. Несмотря на то, что после THPS4 играющая общественность имела счастье увидеть еще две игры с приставкой "Tony Hawk's" в названии, четвертая часть Pro Skater'a до сих пор не потеряла свежести и сохранила свою визуальную привлекательность. А уж о переводе позаботились ребята из **«Руссобит-М»**. Правда, локализаторы не стали озвучивать диалоги. Оно может и правильно: ведь все разговоры в игре не очень продолжительны и в большинстве своем однотипны. Зато с текстом была проделана полномасштабная работа. Русская версия сохранила стиль оригинала. Все проработано до самых мельчайших деталей.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **С текстом работа проделана на ура. Никаких ошибок замечено не было.**

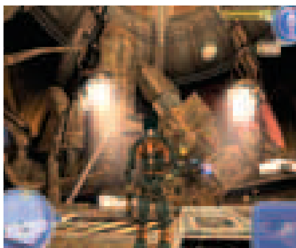
− **Не переведены диалоги. Для кого-то это является минусом.**

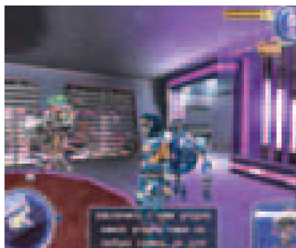




SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ

Жанр игры:	Action
Разработчик:	MercurySteam Entertainment
Издатель:	Акелла
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.akella.com/pub-scrapland-ru.shtml

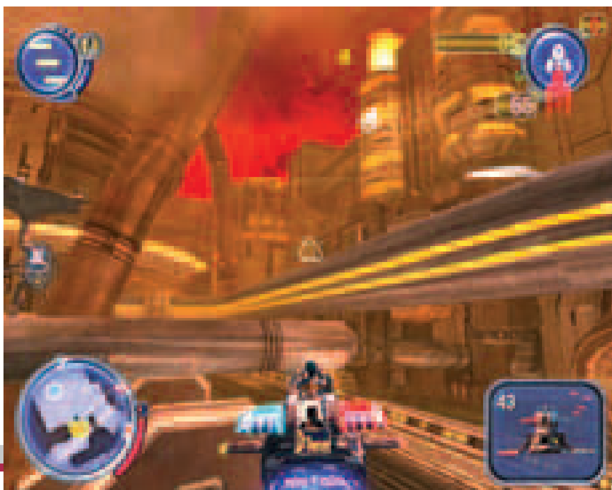




Мы не побоялись признаться этой игре в любви прямо «На ковре» новогоднего номера, и с тех пор ни капли об этом не пожалели. ***Scrapland*** покорила нас своей оригинальностью. Тонкое высмеивание человеческого общества, не переходящее в злобную сатиру, приятный внешний вид и много, очень много юмора. Грамотно адаптировать проект, в котором даже мелочь имеет значение, невероятно сложно. Но **«Акелла»** с поставленной перед ней задачей справилась на все 100%, заставив нас говорить о локализации Scrapland в не менее восторженных тонах, чем о самой игре. Стоит ли подробно расписывать голоса великолепно подобранных актеров, озвучивавших игру? А рассказывать об отлично переведенном тексте? Или, может быть, о шрифтах? Не думаю. Главное – дух, атмосфера, которую нужно было сохранить и бережно перенести из оригинала в русскую версию. И локализаторам это удалось. Едва ли не каждый игровой персонаж говорит своим голосом, с помощью которого до игрока доносится не только скупая информация, но и эмоции. Или кто-то думает, что роботы не умеют переживать? В многочисленных текстах не удалось обнаружить ни одной ошибки, а о технических проблемах, типа западания звуков, ты можешь вовсе забыть.

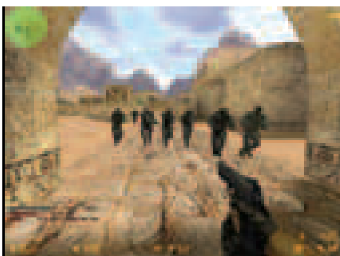
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

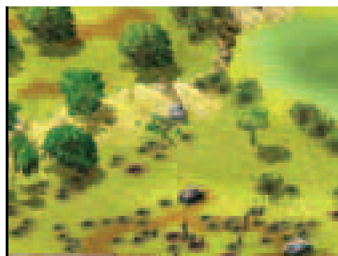
+ **Scralpand: Хроники Химеры – как раз то, что мы называем локализацией, а не просто «полным переводом».**
– **Честно – обнаружить не удалось.**

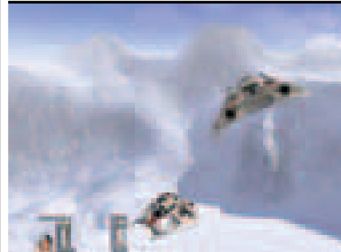


Текст: Иван Гусев

МОДА НА МОДЫ

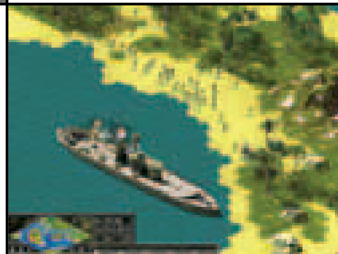












Нет предела совершенству, но стремиться к нему нужно. Народная мудрость близка игровой индустрии. Настоящий творец, принимаясь за дело, всегда хочет создать шедевр, и неважно, чем он занимается – пишет роман или выпиливает лобзиком стульчак унитаза. Вот и разработчики, начиная игру, не скупятся на идеи. Даже осознавая, что пытаются объять необъятное, они продолжают расширять планируемый список фич. Отрезвление приходит ближе к дэд-лайну. С тяжелыми вздохами из проекта выбрасываются сначала трудно реализуемые детали, а потом уже и те «фишки», которые никак не успеть доделать к сроку сдачи мастер-диска.

Любители, занимающиеся созданием модов к играм, тоже пытаются сделать сказку былью. Независимые от сроков и работающие бесплатно, они ограничены только возможностями редактора и своим воображением.

ВСЕ В НАШИХ РУКАХ

Что такое мод? Слово это произошло от английского "modification". Если объяснять простым языком, то мод – это набор дополнительных элементов и изменений для компьютерной игры. Правда, в отличие от оригинала, мод распространяется бесплатно через интернет. Создателями мода, как правило, выступают фэны игры. И именно они, а не совет директоров и десяток продюсеров, решают, как, на их взгляд, сделать готовый продукт разнообразнее и лучше. Добавить ли в игровой мир новые локации, здания, людей, животных, придумать ли новые квесты, подправить ли графику, или же изменить баланс сил. Случается и глобальное переосмысление игры – total conversion. Навскидку вспоминается ковбойский шутер ***Outlaws***, сделанный на базе ***Half-Life***. А как тебе ***Half-Life Rally***, гоночный мод на движке бессмертного хита **Valve Software**? Не играл? Или гангстерский ***Organized Crime*** для ***Unreal Tournament 2003***? Попробуй – понравится.

ВО ВСЕМ ВИНОВАТА «КОНТРА»

К модам долгое время относились несерьезно. Мол, балуются фэны, да и пусть. Да, в **id Software** благожелательно относились к модификациям ***Quake*** и ***Doom***, однако бум начался после релиза ***Counter-Strike***, мода к Half-Life. Оно и понятно – не каждый день появляются модификации, конкурирующие по популярности с самой игрой.

Идея Counter-Strike осенила Гусмана (не кинорежиссера Юлия Гусмана, а американца с сетевым ником **Gooseman**), когда он лазал в интернете по сайтам о терроризме. Матушки, подумалось ему, из этого же можно сделать отличный мод. Опыта хватало – Gooseman в качестве моделлера и программиста участвовал в разработке ***Action Quake 2*** и ***Navy SEALS*** для Quake. Counter-Strike родился 19 июня 1999 года. Именно тогда вышла первая бета самого популярного мода HL. Четыре карты, сценарии только с освобождением заложников и девять видов оружия.



Никто не ждал гоночного мода для Half-Life, но он появился.



Теперь **Мин Ли** (Mihn Le), а именно так звучит реальное имя Gooseman'a – известнейшая личность. Живет в Ванкувере, ворчит на вечно придирающихся фэнов: «Они хотят сделать меня своим личным разработчиком...», продолжает работать сам по себе и не желает вливаться ни в какую студию (хотя предложений было – миллион).

ИЩЕМ ТАЛАНТЫ

После гиперуспеха Counter-Strike игровой мир изменился навсегда. Компания **Sierra** стала ежегодно проводить **Half-Life Mod Expo** в поисках талантов. Не отстают от нее и другие. Компания **Digital Illusions** даже приобрела любительскую **Trauma Studios**, на совести которой ***Desert Combat*** – самый популярный мод для ***Battlefield 1942***. Desert Combat дважды – в 2002 и 2003 годах – завоевывал почетное звание «Лучший мод года» по версии популярнейшего игрового сайта **Gamespy**. Чудесным образом любители пробились в «премьер-лигу» и сейчас трудятся над новой полноценной игрой на движке ***Battlefield 2***.

Кстати, общепризнано, что мод ***Galactic Conquest***, созданный фэнами **Star Wars**-вселенной на базе Battlefield 1942, превосходит по качеству разрекламированный ***Star Wars Battlefront***. Увы, **LucasArts** не желает учиться у «непрофессионалов», а следовало бы.

Сегодня разработчики горячо приветствуют разработку модов, ведь это подогревает интерес к их играм. Кто бы мог подумать, что, спустя семь лет после релиза Half-Life, игра будет по-прежнему стоять в каждом компьютерном клубе?

НАРОДНЫЕ УМЕЛЬЦЫ

А как обстоят дела с модами в России? Стала ли эта забава для ума столь же популярна, как на Западе. Ответ однозначен: да. Создатели модов на Западе и в России давно общаются друг с другом, делятся опытом, юнитами, другими ресурсами.

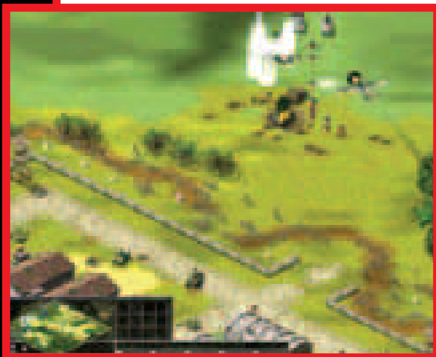
О буднях российских игроделов-любителей **«РС ИГРАМ»** рассказала команда **FMRM**, создавшая самый известный и, наверное, лучший мод для ***Sudden Strike II*** (в России эта серия выходит под именем ***«Противостояние»***).

История мода FMRM началась в далеком 1999 году, когда **Андрей Чернявский**, известный также под сетевым псевдонимом **Fox Mulder**, увлекся стратегией ***«Противостояние III»***. Игра понравилась, но не покидало ощущение: что-то не так. Почему, к примеру, танки стреляют себе под «нос», а некоторые юниты либо не соответствуют историческим прототипам, либо ведут родословную «от балды»?!

Чернявский, которому хотелось сделать наиболее реалистичный мод, принялся за дело. Первым блином стал ***FMRM 1.0*** («Реалистичный мод Фокса Малдера») для «Противостояния III». А весной 2003 года из энтузиастов родилась команда FMRM, которая начала работу над версией ***2.0***. Было создано много новых и качественных юнитов, новые одиночные миссии. FMRM пригоден теперь и для сетевой игры. Соотношение играбельность/реализм в FMRM близко к оптимальному (в отличие от многих модов западных разработчиков, которые условно

ЗНАКОМЬТЕСЬ: FMRM!

Команда **FMRM** объединила таланты из разных городов. **Андрей Чернявский** – из Протвино, **Алексей "Saul"** – из Запорожья, **Александр "S.Alex" Костарев** и **Алексей "Parison"** – из Перми, **Максим "Лемке" Корякин**, **Денис "Wildcat"**, **Игорь "Kosyak"**, **Михаил "zarathustra"** – из Москвы, **"panzer"** из Двинска (Латвия), а **Станислав "StasikOS" Когут** – из города Прохладный.



Сейчас в команде FMRM приблизительно двадцать человек. Как возрастная «составляющая», так и род занятий у всех различен – кто-то учится, кто-то работает. У каждого свой путь в команду. К примеру, Wildcat'а пригласили тестировать карты, после того, как он несколько раз одерживал победы в тех миссиях, где их и быть не могло по раскладу сил.



НИКАКИХ КОНСУЛЬТАНТОВ

Абсолютно все участники команды модостроителей **FMRM** интересуются военной историей. Недостающая информация черпается из справочников и специальной литературы. **Андрею Чернявскому** (он же **Fox Mulder**), например, чтобы нарисовать только юнит «горный егерь», пришлось перекопать пять книг, три брошюры, посмотреть два документальных фильма и один художественный, просмотреть кучу фотографий – и это для юнита, которого на экране почти не видно. Зато у него есть правильная стрельба из MP.40 с приклада, качающийся при стрельбе от отдачи и при беге капюшон, кепи на голове, рюкзак за спиной. И кто после этого сможет обвинить ребят в непрофессионализме?





Любительский мод Galactic Conquest.





Модификация Organized Crime для Unreal Tournament 2003.

можно назвать «Немцы в тире»). Команда намерена перенести все лучшее, что создано в FMRM на новый движок ***Sudden Strike – Resource Wars***. Работа уже кипит.

КАЙФ

Возможно, ты спросишь: в чем же кайф разработки мода? Что заставляет людей тратить время и силы на то, чтобы сделать чужую игру лучше или интереснее? Какая у них цель? На этот вопрос команда FMRM отвечает чуть ли не хором:

- Создание мода, юнитов или карт к нему – это очень интересно. Процесс затягивает нисколько не меньше, а иногда и даже гораздо больше, чем сама игра. Она (игра, конечно же) уже давно перестала быть для нас чужой. Руки сами тянутся продолжать работать, реализовывать самые смелые идеи, моделировать новые игровые ситуации, создавать все более качественные модели юнитов. Очень радуют и хорошие отзывы играющих.

FMRM – российский мод. Патриотические настроения сильны и особенно это заметно в таких картах, как «Бухта Северная» (оборона Севастополя), «13-я гвардейская» (битва за Сталинград). Ребятам также хочется, чтобы игроки знали, что не США выиграло Вторую мировую войну, а Советский Союз, и не американские «жестянки» были лучшими танками в то время.

- Сейчас в некоторых странах уже преподают в школах, что Вторую мировую войну выиграли США, – говорит **Wildcat** – *Работа в FMRM – мой ответ на все это.*

Создание мода – это очень интересно. Процесс затягивает не меньше, чем сама игра

Пока создание независимой студии и разработка собственных игр не числится в ближайших планах команды. Мод – все же хобби, а кроме него у ребят учеба, работа, семья. Не на руку и тот факт, что члены команды живут в разных городах и странах. Тем не менее, вопрос прорабатывается, и не исключено, что в будущем FMRM порадует нас собственной игрой. 



Модов к играм серии Unreal Tournament делается предостаточно.



Battlefield 1942 – отличный объект для модостроения.

1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®

КРИ–2005 КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru









Текст: Иван Гусев


The Matrix Online – игра для модников.

22 марта доступ в Матрицу был открыт. Компании **Warner Bros. Interactive Entertainment** и **SEGA** совместными усилиями выпустили ***The Matrix Online*** в США. Европейский релиз онлайновой ролевой игры, созданной на основе ККК – культовой киберпанковской кинотрилогии, – намечен на 8 апреля. Пока рано предсказывать, ждет ли The Matrix Online признание миллионов или же забвение. Главная «фишка» игры – собственный стиль единоборств wire-fu привлекает внимание, но этого вряд ли хватит для коммерческого успеха.


Эта девушка только что познала интернет.

Количество интернет-пользователей в Китае достигнет 134 миллионов человек к концу 2005 года. Об этом говорится в отчете, подготовленном фирмой **Analysys International**. К концу прошлого года более 100 миллионов китайцев регулярно посещали мировую паутину. Более трети из них – активные онлайновые геймеры. За прошедший год число подписчиков самых разных MMORPG в Китае выросло на 61 процент и составило 35 миллионов человек. Конкуренцию Китаю составляет только США, где более 188 миллионов человек зависают в Сети.

WOW НА ВСЕХ НЕ ХВАТАЕТ


80 серверов в Париже и Франкфурте могут и не справиться с нагрузкой.

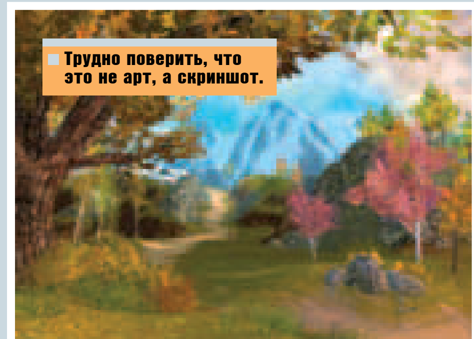

Битва людей, орков и прочей нежити началась точно по расписанию.

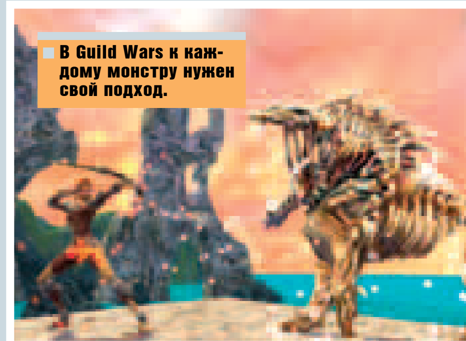


Онлайновая ролевая игра ***World of Warcraft*** попадет в ближайшее издание книги рекордов Гиннесса. Европейский релиз WoW, состоявшийся 11 февраля, стал настоящей сенсацией. В США разобрали 250 тысяч экземпляров игры за одни сутки. Европейцы за то же время купили на 30 тысяч коробок WoW больше. Меньше чем за три дня в Европе разошлось 380 тысяч копий MMORPG от компании **Blizzard Entertainment**.
Всего за один февральский уик-энд было создано около 300 тысяч аккаунтов в World of Warcraft. В день начала продаж в онлайн вышли сразу 100 тысяч геймеров, а чуть позже в WoW одновременно играли уже 180 тысяч человек. Таким образом, World of Warcraft стала самой быстро растущей онлайновой игрой в европейской истории.
В России World of Warcraft распространяет компания **«Софт Клаб»**, которая сообщила неприятную новость: первый европейский тираж WoW был ограничен мощностью игровых серверов компании Blizzard и оказался не способен удовлетворить огромный спрос во всей Европе, включая и Россию.
– *Мы получаем многочисленные жалобы на отсутствие World of Warcraft в магазинах, на неоправданно высокие цены, на случаи спекулятивной перепродажи игры,* – говорится в пресс-релизе «Софт Клаба». – *Новые тиражи World of Warcraft будут выходить по мере ввода в строй дополнительных серверных мощностей компании Blizzard.*
Решить проблему покупки можно с помощью предварительного заказа. Подробности на сайте **http://www.soft-club.ru**.

БОЛЬШАЯ ПРЕМЬЕРА

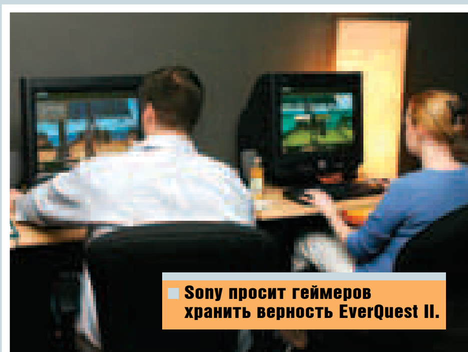
Guild Wars, долгожданная фэнтезийная MMORPG, весьма напоминающая миры, с которыми ты познакомился благодаря сэру Толкиену, готова к премьере. Волнуются разработчики из студии **ArenaNet**, собравшей бывших сотрудников **Blizzard Entertainment.** Волнуется и издатель, южнокорейская корпорация **NCsoft**. Шутка ли – 28 апреля Guild Wars должна без сучка и задоринки стартовать одновременно и в Северной Америке, и в Европе.


Трудно поверить, что это не арт, а скриншот.


В Guild Wars к каждому монстру нужен свой подход.

Мир Аскарон вряд ли удивит опытных онлайновых игроков. Герои и чудовища, мечи и магия, приключения в одиночку и в составе небольшой группы – все это не ново. Однако красивейшая Guild Wars подкупает, прежде всего, своей добротностью и проработанностью. Кроме того, обещано, что система скиллов будет ощутимо влиять на геймплей, а хорошей стратежной боевки мы, увы, пока в MMORPG не видели.
В продажу поступят два издания Guild Wars – стандартное и коллекционное за 89 баксов. Обладатели последнего получат в подарок саундтрек игры, карту мира Аскарон, наушники от **Logitech** и артбук Guild Wars.

SONY НАПУГАНА


Sony просит геймеров хранить верность EverQuest II.

Президент **Sony Online Entertainment Джон Смедли** (John Smedley) выступил с длинным открытым письмом «О будущем глобальных мультиплеерных онлайновых игр и ***EverQuest I***». Начал с благодарности игрокам («как вас не уважать, ведь вы подписываете наши чеки!»), продолжил рассказом о недавней свадьбе одного из начальников SOE на женщине, с которой он познакомился в ***EverQuest II*** («Она была в одной с ним гильдии»). Однако суть письма стала понятна позже. Смедли напуган мощным стартом ***World of Warcraft***! Он играл в WoW и находит ее достойной похвалы. Да, конечно, **Blizzard Entertainment** пошли по тому же пути, что открыли создатели EverQuest и все-таки их игра "awesome". Читая между строк, можно догадаться об истинных целях трогательного письма Смедли. Он просит геймеров о помощи. Дескать, сообщайте нам ваши любые, самые безумные идеи, а мы постараемся воплотить их в EverQuest II. «Только не бросайте EverQuest II ради World of Warcraft!», – такой фразы в письме нет, но эта мысль проходит красной нитью через все послание.


Смедли улыбается, даже когда ему невесело.

GTA В ОНЛАЙНЕ



Городские подонки не любят показывать лица.



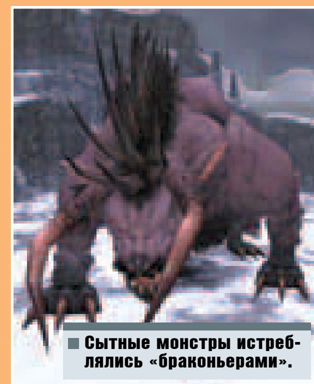
Служители закона ненавидят рэп.


Дэвид Джонс, отец Grand Theft Auto.

С **Дэвидом Джонсом** (David Jones) все мы знакомы уже давно. А если запамятовали, то вот справочка: этот человек – создатель серии ***Grand Theft Auto*** и один из основателей студии **DMA Design**, ныне именуемой **Rockstar North**. Покинув компанию, он на некоторое время пропал из поля зрения, но сейчас с помпой вернулся в ранге главы английской студии **Real Time Worlds**. Первый проект компании – глобальная MMORPG под названием ***All Points Bulletin*** (сокращенно – APB). По сути, это... GTA в онлайне. Без всякого сомнения, в Rockstar North уже задумывались о подобном проекте, однако Джонс опередил своих бывших коллег. В его игре на проспектах и в подворотнях сотен виртуальных городов будут выяснять отношения уличные банды (Gangs) и доблестные служители закона (Squads). Деньги, граффити, навороченные авто, оружие, рэп – все здесь. Подробности геймплея будут представлены миру на ближайшей E3 в Лос-Анджелесе, но если ты видел ***Vice City*** или ***San Andreas***, то догадываешься, чего следует ждать.

Издавать APB вызвалась южнокорейская компания **Webzen, Inc**. На рынке онлайновых игр она далеко не новичок – ее онлайновая ролевая игра ***MU*** привлекла миллионы азиатских пользователей. В 2005 году Webzen, Inc начала экспансию на мировой рынок, анонсировав сразу три игры: MMORPG ***SUN***, онлайновый шутер ***Huxley***, создаваемый на движке ***Unreal 3***, и, собственно, APB. Релиз последней намечен на 2007 год. Подробности – на сайте **www.webzen.co.kr**.

УПРАВА НА БРАКОНЬЕРОВ


Сытные монстры истреблялись «браконьерами».

Японская компания **Square Enix** закрыла 800 аккаунтов игроков кроссплатформенной онлайновой ролевой игры ***Final Fantasy XI***. «Ну и что?!», – возможно, скажешь ты. – «Вон, **Blizzard** тысячами банит читеров. Обычное дело». В томто и суть, что Square наказала геймеров не за использование читерских программ. Владельцев закрытых аккаунтов поймали на нечестной игре – они собирались группами в местах, где респаунились монстры, тупо забивали их, тем самым методично прокачивая своих персонажей. Других игроков, жаждущих экспы, «преступные» группы просто посылали куда подальше, а коли не слушались, убивали и их. Такое неспортивное поведение не могло оставаться безнаказанным. Square Enix обвинила любителей легкой прокачки в нарушении пользовательского соглашения (того самого, которое никто никогда не читает) и навеки исключила из рядов Final Fantasy XI. Чистка продолжается – всех пострадавших от «браконьеров» просят немедленно обратиться к ближайшему геймmастеру.


Эта девушка очень не любит читеров.

С этого номера мы начинаем публикацию материалов, в которых будем с удовольствием исследовать вопрос о наличии жизни в онлайновом зазеркалье. Сверхопытнейшие эксперты правильного журнала **«PC ИГРЫ»** в лице меня каждый месяц будут заходить в священные воды онлайн-реки и каждый месяц будут с трудом возвращаться, с последующим развернутым ответом на вопрос: «Ну, как оно там?». В этом месяце выбор пал на ***EverQuest II***. Должен сразу предупредить, что этот материал – сама субъективность, в отличие от рецензента, я не обязан оценивать игру за «весь советский народ». Я высказываю лишь личные впечатления, ощущения и всяческие придирки.

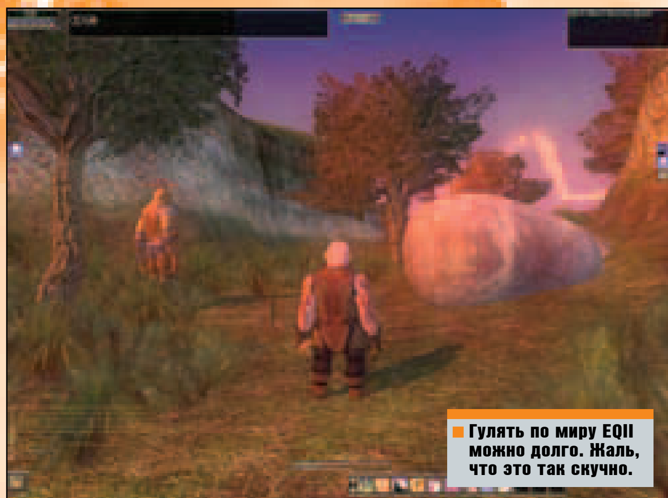
Текст: Егор Просвирнин

EVERQUEST II

Очень слабый наркотик

ГЕРОЙСКИЕ СКАЗКИ

Как известно, время и место любого подвига определено судьбой. Но если не придет герой, то не будет и подвига. Приключения в ***EverQuest II*** начинаются с создания своего виртуального альтер-эго, призванного олицетворять нас в игровом мире. То есть, грубо говоря, с генерации персонажа. Оному персонажу дозволяется выбрать расу, пол, внешность, принадлежность к темным или светлым силам и, чуть позже, класс. Остановлюсь только на создании внешности персонажа (со всем остальным вопросов возникнуть не должно) – на сегодняшний день EQII обладает самым комплексным генератором героических мордасов. За исключением, понятное дело, ***Star Wars Galaxies***, откуда этот генератор перекочевал. Ты можешь изменить практически все, что угодно – начиная от цвета волос и глаз и заканчивая шириной героического подбородка. Правда вот вес персонажа (как в SWG) изменять никак нельзя – герои должны быть все, как один, стройны и подтянуты. Идеальный мир, что с него возьмешь.


Гулять по миру EQII можно долго. Жаль, что это так скучно.




Наша личная комната – не очень уютно, верно?


Закованные в скрипты NPC послушно бузят.

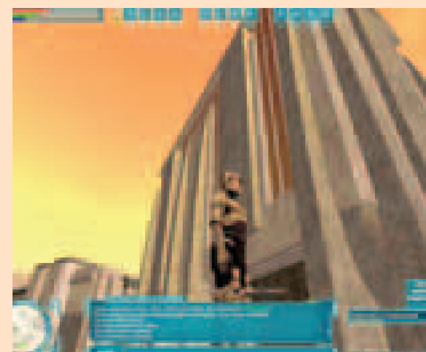
Начав игру я оказался на корабле и впал... в натуральный ступор, синхронно со своим компьютером. Дело в том, что моя конфигурация (Athlon 64 3200, 1.5Gb RAM, Radeon X800 Pro 256Mb) позволяла мне надеяться если не на средние, то хотя бы на близкие к средним настройки графики. Куда там – при одном только включении теней от окружающей среды (на палубе тут же появлялась шикарная тень гигантского парусника) система начинала биться в предсмертном оргазме. В результате первые пять минут моих приключений я не столько играл, сколько крутил туда-сюда всяческие ползунки, ставил, убирал галочки и совершал прочие реанимационные действия по выводу системы из ступора. Когда же, наконец, дикие тормоза прекратились, от хваленой красоты EQII не осталось и следа. Зато пришли замечательно озвученные персонажи, начавшие меня по этому самому кораблю гонять, попутно наставляя на жизненный путь. Каждое задание (вроде там «убей крысу» или «убей гоблина») сопровождалось солидным количеством текстовой информации, кою персонаж старательно проговаривал, всем своим тоном стараясь передать якобы бушующие в нем эмоции. Я все это прилежно читал, изо всех сил стараясь проникнуться духом и атмосферой игры. По ходу дела на корабль налетел Злой Дракон, чья атака огнем опять вогнала мою машину в ступор.

«КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОИ 15 МИНУТ СЛАВЫ»

Наконец, последний квест был выполнен, и я мгновенно оказался на берегу (никакого эффе-

STAR WARS GALAXIES

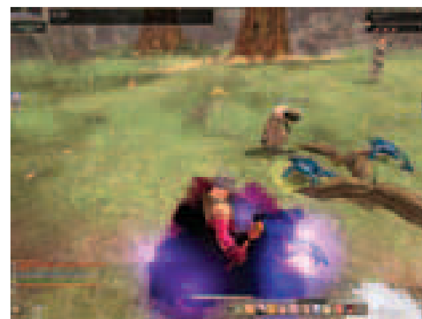
Первоначально я хотел посвятить эту врезку аббревиатурам, использованным в статье, но потом передумал. Мы публиковали их список не раз, и если ты хоть немного интересуешься онлайном, то уже давно выучил его наизусть. Лучше я упомяну о ***Star Wars Galaxies***, полноправном предшественнике ***EverQuest II***. Почему предшественнике? Делала эту игру все та же **Sony Online Entertainment**, делала на все том же движке, который позже был модифицирован для нужд EQII. По странной прихоти судьбы, SWG, обладая куда более скромными системными требованиями, выдает гораздо более красивую, чем EQII, картинку. Прихоть эта называется «человеческие дизайнеры».

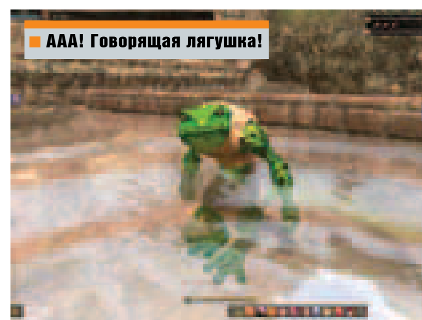


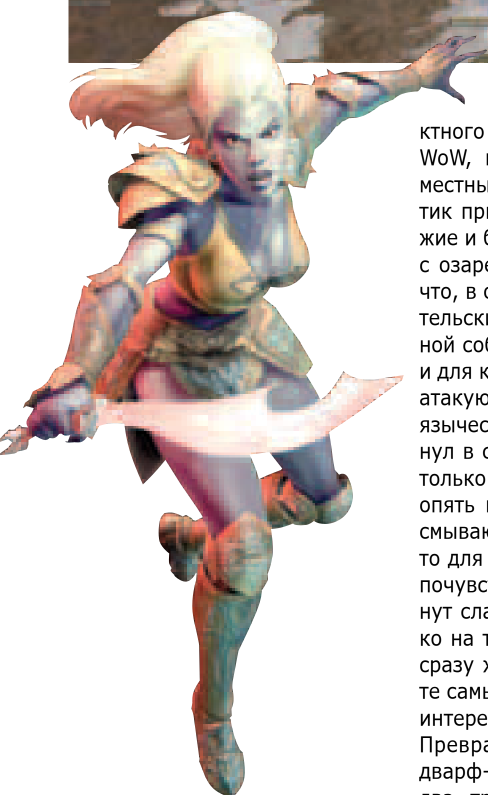

Заклинания выглядят очень ничего...




Спокойно искупаться не получится – лягушки рядом.



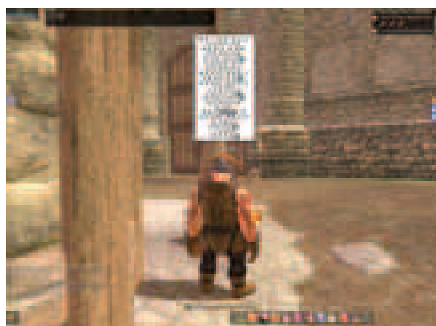

ААА! Говорящая лягушка!

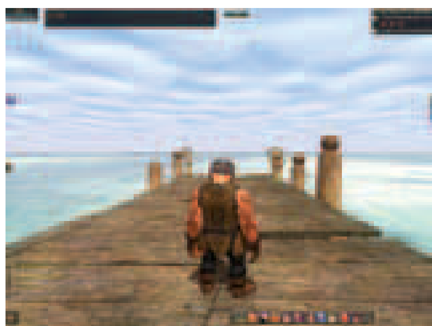


ктного прибытия на плавсредстве, а-ля тот же WoW, не предусмотрено), где меня встретили местный солдатик и духовное озарение. Солдатик приказным тоном посоветовал хватать оружие и бежать бить атакующих город гоблинов, а с озарением было чуть потруднее. Дело в том, что, в отличие от немалой части многопользовательских игр, мир в MMORPG не является частной собственностью. Он, грубо говоря, для всех и для каждого. То есть, сколько бы ты ни убивал атакующих гоблинов, сколько бы ты ни резал их языческие идолы, сколько бы ножей ты ни воткнул в спину орка-вожака, этот мир будет твоим только до следующего респауна, а потом все опять вернется на круги своя. Морская волна, смывающая следы прошедшего по песку – просто для того, чтобы и другие могли хоть немного почувствовать в себе короля. «Пятнадцать минут славы» Энди Уорхолла, все дела. Как только на тебя обрушится подобное откровение, ты сразу же перестанешь читать тексты и слушать те самые невероятные часы озвучки. Тебя будут интересовать только две вещи: где и кого. Превратившись в бездушную машину, мой дварф-священник резал, резал и резал. Один, два, три, четыре гоблина, гоблинский патруль, огромный медведь, кладбище скелетов... Стоп! На кладбище пришлось ждать респауна остродефицитных скелетов – рядом со мной расположилось еще несколько бойцов, также желающих покромсать тварей для выполнения квеста. Как только в воздухе материализовывалась очередная несчастная нежить, на нее толпой набрасывались игроки – кто первый успел, того и тапки. В отличие от ***SWG***, где добро с убиенного монстра доставалось тому, кто нанес ему больше повреждений, в EQII первый атаковавший гада игрок «замыкает» его на себя, после чего уже никто, кроме членов группы, не может вмешаться в битву. «Разомкнув» специальной кнопочкой монстра, ты потеряешь экспириенс и все остальное. Посему приходится объединяться в группы с другими, благо, идут они на это более чем охотно. Бегая в группе и активно врачуя своих соратников, я получал опыт за убийство монстров, даже не прикладывая к этому убийству никаких усилий.

HYSTERIA

Поднабрав пару уровней, можно ударить с острова в основные города – «добрый» Кейнос или «злой» Фрипорт, где, собственно, и начнутся













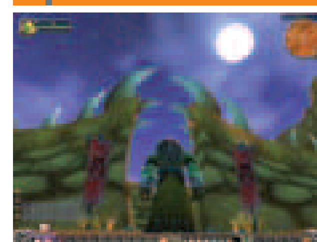
Малый рост – не помеха в мире EQII.

наши основные приключения. Первым делом я направился в таверну Кейноса (направиться куда-то еще было затруднительно, перед глазами магической птичкой из ***«Проклятых земель»*** маячила огненная стрела с совершенно конкретным целеуказанием), где и снял комнату. Эта самая комната работает одновременно и моим домом – она имеет более чем солидные размеры, кроме того, в нее можно и нужно покупать всяческую мебель с украшениями. В комнате, кстати, находилась хозяйка отеля с парой квестов. Очередные ее «подай-принеси» я отказался выполнять и через специальную калитку (натурально, калитку), вышел за пределы города в лес. Погулять. Решив, позже, что лишний уровень персонажу никогда не помешает, я начал резню. Феечки, олени, барсуки, еще какие-то твари непонятной национальности резались десятками, десятки приближались к сотне... и тут из одной дохлой твари выпал квестовой предмет – записка с указанием, какие ингредиенты куда надо доставить. Приняв квест, я обнаружил, что для сбора полезных составляющих необходимо изничтожить еще энное количество безвинных тварей! Три раза «ха-ха», публика давится бубликами и падает на пол.

NOT TO BE...

Тут внимательный читатель схватит истерично смеющегося меня за рукав и скажет: «Кончай про фигню болтать. Лучше расскажи нам, как ты других игроков убивал». А никак, дорогой читатель. Вообще никак. И не по собственной лени или пренебрежению служебными обязанностями, а исключительно из-за отсутствия PvP в EQII как факта. Да, это не опечатка. Может быть, когда-нибудь битвы между игроками появятся, но на данный момент их нет. Сейчас нам полагается резать зверье, читать килограммы текста и приносить хозяевам в зубах очередной квестовой предмет. В качестве дополнительного развлечения – созерцание предельно бездарного использования самого мощного на сегодняшний день графического движка среди MMORPG. Я видел некрасивую траву, некрасивые модели, некрасивые леса, предельно сомнительные текстуры, играл с дикими тормозами. Да, у меня не самый мощный компьютер, но вряд ли сегодня возможно собрать машину, на которой это все работало бы «как надо». В общем, ты как знаешь, а я побег из этого EverQuest'а, пока у меня не случился эстетический инфаркт.

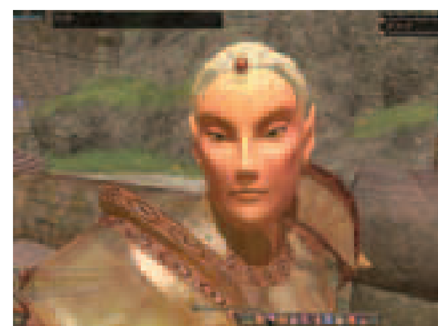
WORLD OF WARCRAFT



Следующий наш выпуск я постараюсь посвятить *World of Warcraft* – поистине легендарному проекту, у которого, впрочем, нынче наблюдаются серьезные проблемы. Переполненные желающими приобщиться сервера натурально падают, своими падениями крайне разочаровывая публику. Возможно, впрочем, в скором времени все наладится и каждый сможет вдоволь насладиться любимым миром.









Получив большой отклик на статью об онлайновых приключениях Виртуального Эдди и учитывая давний интерес читателей к теме онлайновых ролевых игр, редакция решила подготовить для тебя рассказ о ***Lineage II*** (далее – LA). Мы сделали этот материал для человека, который до этого не имел опыта общения с MMORPG. Здесь ты найдешь информацию, полезную как до начала исследования мира LA, так и во время первых шагов в этой виртуальной вселенной. Ну что, приступим?

Текст: Eddy v2.0

LINEAGE II

Добро пожаловать в онлайн



Наивное личико, да? Очень похожа на Уму Турман. И внешностью, и умением обращаться с катанами.

Выбор MMORPG – ключевой момент, определяющий твое отношение к этому жанру в будущем. Если начать проводить время в мире, который тебе не интересен, – останешься разочарованным. Нужно учитывать, что у LA высокий «порог вхождения» – нужно потратить массу времени, чтобы понять, что здесь к чему. А, к примеру, в ***World of Warcraft*** этот порог очень низкий – с самого начала новичков хватают за шкирку и тащат от квеста к квесту, за которыми незаметно пролетает время игры. В LA не так много социальных моментов как, например, в ***EverQuest II***, о котором мы писали в прошлом номере. Многим классам персонажей здесь эффективнее всего развиваться и набирать уровни в одиночку. А в EQ2 уже на второй день игры ты ничего не сможешь сделать без компании единомышленников. В LA твоего персонажа могут убить в любой момент (а это потеря опыта), при этом с тебя может упасть любая надетая вещь. А смерть на высоком уровне – это потеря опыта, который ты набирал неделю. Во многих других карамельно-сладких MMORPG ты, напротив, не потеряешь ничего, кроме небольшого количества времени, потраченного на возврат на место охоты.


Это спец-удар и эмоция ожидания. А ты что подумал?


Скриншоты из корейской версии игры пугают.

Кроме того, в LA существует масса ситуаций, в которых тебя могут обмануть другие игроки. На тебе легко могут заработать деньги или попросту «кинуть» на твои вещи.

МИНУС НА МИНУС = ПЛЮС

Ужасно, да? Практически как в жизни, да? Но у всех этих «минусов» есть одно главное достоинство – это сито естественного отбора, пройдя сквозь которое, осознаешь прелести круга возможностей, которые эти самые «минусы» открывают. А в это время за бортом остаются не понимающие и не желающие учится игроки. Более простой и понятный пример – тебя ведь раздражают игроки в ***CS***, которые не умеют ставить бомбы? «Ведь это просто! Можно побегать одному по карте или посмотреть на каком-нибудь сайте и научиться! Бесит!». Так вот, такие люди обычно с разочарованием идут в другие MMORPG, где их с теплом и радушием принимают разработчики. Серьезные игроки, с которыми интересно проводить время в MMORPG, сейчас бегут из WoW, потому что он перенаселен такими вот людьми.

В любом случае, окончательный выбор остается за тобой. Настоятельно советую перед принятием решения хорошенько подумать и получить подробную информацию обо всех возможных вариантах. В рамках этой статьи сравнить все игры, как ты понимаешь, просто невозможно.

ВТОРОЙ ТУР ВЫБОРОВ

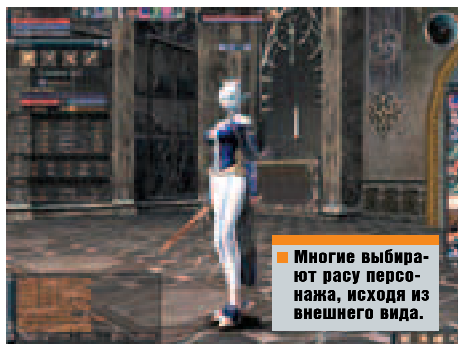
Остановился на LA? Отлично. Но на этом муки выбора не заканчиваются – надо создать персонажа. В LA представлены пять рас: Dark Elf, Elf, Human, Dwarf и Orc. Первые три расы похожи по многим параметрам, у них почти идентичны классы персонажей и совпадают многие умения. Разница между ними заключается лишь в стартовых показателях.

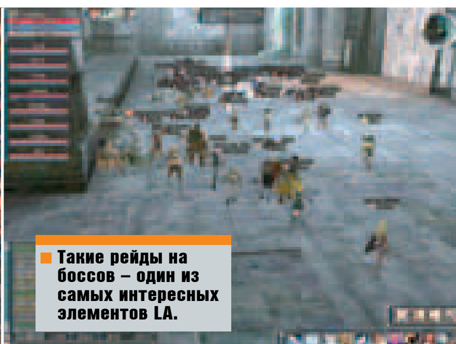
Темные эльфы имеют самый маленький запас здоровья в игре. Компенсируется сей факт самым мощным ударом. Это – очень сильный пер-

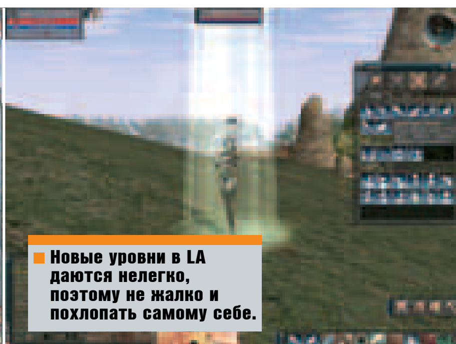
ОСНОВЫ

Перед тем как с головой уходить в мир онлайновых ролевых игр, стоит уяснить несколько вещей. Во-первых, это стоит денег. Тебе придется выложить за саму коробку от 30 до 90 долларов и каждый месяц оплачивать саму игру (около $15). Во-вторых, это требует качественного соединения с интернетом. Играть на модеме, конечно, можно. Но ведь и ***Half-Life 2*** можно запустить на старой машине, только это будет уже не Half-Life 2. И, в-третьих, это убивает массу твоего времени. Забудь о таком понятии, как «свободное время». Делу время, а MMORPG часы, недели и месяцы. И, конечно, стоит помнить о необходимости иметь под рукой кредитку уровня Visa Classic (Visa Electron не принимается) для ежемесячной оплаты. Если все это для тебя не является проблемой – поздравляю, вход в мир MMORPG для тебя открыт. Если же хотя бы один пункт связан с большими трудностями – к сожалению, придется довольствоваться чтением статей в нашем журнале.

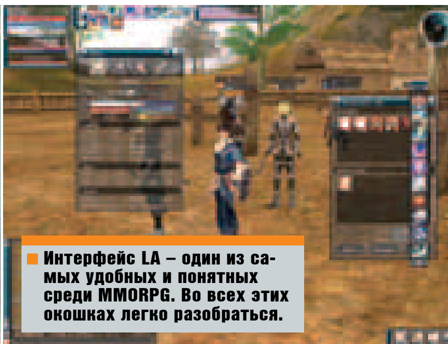

Главное, – не уплыть из мира реального в мир виртуальный.

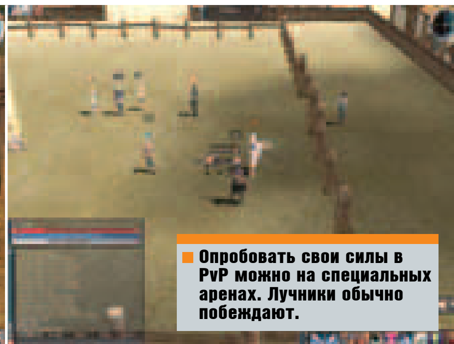

Многие выбирают расу персонажа, исходя из внешнего вида.


Такие рейды на боссов – один из самых интересных элементов LA.


Новые уровни в LA даются нелегко, поэтому не жалко и похлопать самому себе.


Навалились, через несколько минут справятся. Это еще что, битва с самым мощным в игре монстром занимает несколько часов.


Интерфейс LA – один из самых удобных и понятных среди MMORPG. Во всех этих окошках легко разобраться.


Опробовать свои силы в PvP можно на специальных аренах. Лучники обычно побеждают.

сонаж, который легко убивает, но так же легко умирает сам. В умелых руках персонаж этой расы может успешно сражаться с игроками и монстрами более высоких уровней, чем он сам.
Обычные (их еще называют – светлые) эльфы обладают более слабым ударом, здоровья у них больше, но не намного. Их главное преимущество – очень высокая скорость бега и атак. Светлый эльф лучник – лучший класс для PvP. Из-за повышенной скорости бега зачастую никому из противников не удается его просто ударить.
Представители же расы людей имеют средние показатели. У них достаточно много здоровья, более-менее сильный удар и средняя скорость (но самая низкая среди этих трех рас).
Вышеперечисленные расы могут выбрать один из двух классов – fighter или mystic. На 20 уровне – очередное классовое разделение. Файтеры делятся на воинов в обычном понимании этого слова (в доспехах и с мечом) и на эдакого специалиста-убийцу с луком или кинжалом. А вот маги имеют возможность выбрать между стезей атакующего мага и лекаря.
С орками и гномами все гораздо сложнее и интереснее. У обеих рас самый большой запас здоровья, но и самая маленькая скорость бега. Воины орков отличаются от других рас только более высокой живучестью. А их маги на самом деле являются лишь наполовину магами, а наполовину воинами. Сталкиваться с орками в PvP – это очень неприятно и надолго. Хорошо играющий орк – страшная сила.
Гномы – самый важный класс в экономике мира LA. Гномы могут быть только воинами. Но, что удивительно, у них практически нет боевых умений. Зато гномы имеют специальные умения – spoil (с его помощью добываются дополнительные материалы с убитого монстра) и craft (умение создавать вещи). С определенного момента тебе будут необходимы оружие и броня, которые можно сделать только с помощью craft'а. Для этого нужно огромное количество материалов, в чем может помочь только гном. Но развивать гнома трудно – сказывается отсутствие боевых умений и скорость бега.

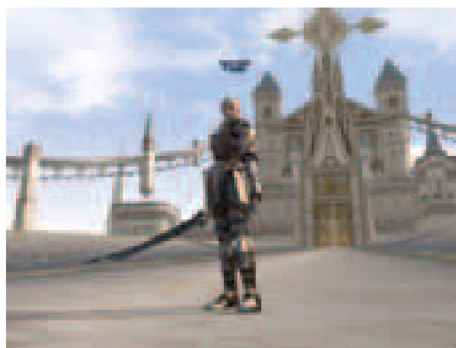
ФЕЙС-КОНТРОЛЬ

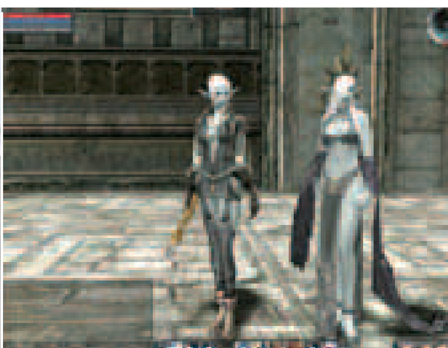
LA II **– проект для серьезных игроков, которые готовы тратить время и силы на игру и изучение ее особенностей. Для игроков, которые готовы к трудностям и понимают, что всем даны равные возможности. Если тебя обманули – виноват в этом ты, ведь ничто не мешает тебе не попадаться на обманы. Элемент общения, которого все так ждут от MMORPG, здесь тоже есть. Но знакомые тут нужны не столько для того, чтобы вместе с весельем проводить время в игре. Они нужны в качестве дополнительной поддержки, которая часто бывает необходима в жестоком мире LA. Лично меня это привлекает гораздо больше, чем исследование новых локаций в компании знакомых в *EverQuest II* и какой-нибудь *Anarchy Online* или выполнение похожих друг на друга квестов в *WoW*.**

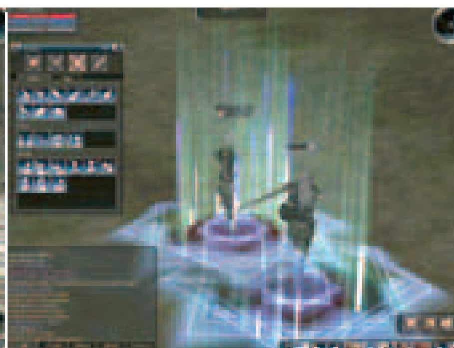

Без команды товарищей в мире Lineage II долго не продержишься.

НУЖНО СМОТРЕТЬ В БУДУЩЕЕ

Чтобы, наконец, сделать окончательный выбор, необходимо понять, какую роль ты хочешь исполнять в игре. На более высоких уровнях бОльшую часть времени нужно будет проводить в групповых охотах, поэтому надо заранее понимать, чем конкретно будет заниматься твой персонаж. Да и на прокачку в одиночестве (так называемое соло) тип персонажа влияет очень сильно. Все расы и классы делятся на три стиля игры в партиях: damage dealer (сокращенно "DD"), танк и лекарь.







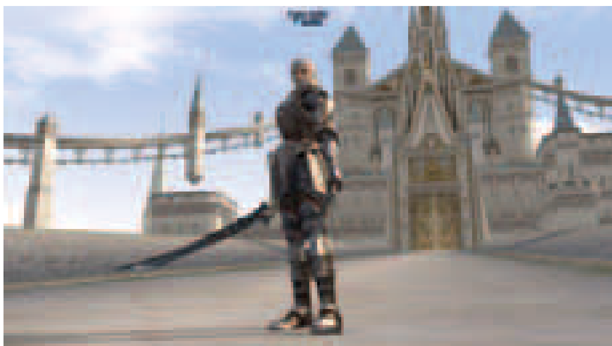


DD наносит самые большие повреждения врагу, но при этом обладает плохой защитой. Соло DD-персонаж может охотиться легко и быстро, но он сталкивается с проблемами нехватки здоровья или маны, поэтому ему постоянно нужен отдых для восстановления сил. В группах DD стоит в сторонке и по одному быстро и методично убивает противников. Ему хватит пары атак, чтобы это сделать, но и врагу тоже хватит нескольких ударов для убийства DD. Именно поэтому команде необходим танк, основная задача которого – собирать на себя всех монстров, с которыми дерется партия. Главные атрибуты хорошего танка – большое количество здоровья и хорошая защита. В сольной игре танки медленно расправляются с противниками из-за слабых атак, но и часто отдыхать им не нужно. Лекари (или «клирики») – персонажи, которые лечат, накладывают на членов команды усиливающие заклинания (buff'ы) и вообще делают охоту более простой и безопасной. Клирики бОльшую часть времени сидят на травке и восстанавливают запасы маны, изредка вставая для лечения. Прокачка без компании для них практически невозможна.

Лучшие DD классы – это маги, лучники и убийцы. Лучшая раса для DD – орки. Хорошие танки – воины (те, что с мечом и в доспехах) всех рас (эльфийские – за счет умений). Клирики хороши любой расы, но среди них есть различия. У людей на 40 уровне появляется выбор из двух классов клириков – Bishop и Prophet. Bishop имеет самые мощные лечащие заклинания, а Prophet, наоборот, – наибольшее количество buff'ов и других «заклинаний поддержки», вроде массового возрождения. Разница между клириками обеих эльфийских рас заключается в том, что клирик темных эльфов более полезен магам из-за набора своих buff'ов, а светлых – по этой же причине полезен воинам. Разобрался? Выбирай и вперед!

А ДАЛЬШЕ БЫЛО ДЕЛО

В следующем номере мы продолжим тему LA – тебя ждет рассказ о приключениях персонажа в мире игры. Кстати, для тех, кто решился присоединиться к сообществу LA, – жду вас на сервере номер семь, Devianne! До новых встреч в онлайне и на страницах **«PC ИГР»**!



S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

БРАТЬЯ НАШИ МЕНЬШИЕ



Текст: Елтышев Валентин

Мы, разработчики, немного завидуем тебе, игроку. Завидуем потому, что проходить игру, которую мы создаем, нам будет уже не так интересно. Нет, ***S.T.A.L.K.E.R.*** не потеряет в геймплее, благодаря своей replayability (то есть, возможности многократного прохождения разными способами). Просто есть элементы, которые разработчики припасли специально для игрока. Это как раз те вещи, на вопросы о которых нам всегда приходилось отвечать уклончиво во всех интервью и на всех форумах. Знаем, ты так не любишь уклончивые ответы. Но, выбирая между интересным, непредсказуемым проектом и полной осведомленностью игрока о нем, всех его фичах и секретах, мы остановились на первом. Не жди, что мы выложим все и в этой статье. Кое-что новое ты, непременно, узнаешь, но только кое-что...

ЗАКУРИМ?

Одним из тщательно охраняемых элементов игры является фауна Зоны, так сказать, мутировавшая братия, которую тебе придется исследовать. Именно в возможности исследования и заключается твое преимущество перед нами. Представляешь, как здорово встретить где-нибудь посреди развалин завода ранее не виданного монстрилу, и, не зная, как с ним бороться, бегать вокруг, пытаясь эмпирическим путем определить, где у этой заразы кнопка! А сзади в этот момент подкрадется еще один, пострашнее первого, и, легонько тронув за рукав, спросит: «Папаша, огоньку не найдется?». И единственный выход из сложившейся ситуации – это дать им обоим огоньку, причем из двустволки 22 калибра, как раз по одному огоньку каждому...

ГДЕ ВСТРЕТИМСЯ?

Вымышленных существ Зоны мы постарались наделить качествами, которые соответствуют настоящим животным. Немного адаптировав повадки реальных животных к жестким условиям Зоны и взяв во внимание анатомические особенности появившихся после повторной катастрофы хищников, каждому был определен характер, на котором строились все алгоритмы поведения. У каждого вида есть свои места обитания, к которым он физиологически приспособлен. Так, например, невозможно встретить довольно крупную и грузную плоть в узких коридорах разрушенных лабораторий, зато крысы и кровососы обожают темные, закрытые со всех сторон места. Кабаны предпочитают заброшенные поселки, где большие открытые пространства граничат с укрытиями. Здесь же можно встретить псов Чернобыля. То, что некоторые животные предпочитают определенный тип ландшафта, не означает, что респаун будет штамповать кабанов именно в заброшенных поселках – нет. AI позволяет животным свободно передвигаться по Зоне, и ты будешь встречать разные виды монстров во всех уголках игрового мира. Исключением можно назвать лишь псевдогиганта, которого ты не встретишь в заброшенных тоннелях и других узких помещениях – он просто туда не пролезет.

А теперь я расскажу о характере и повадках некоторых тварей.

Начнем, пожалуй, с самого «раскрученного» монстра – плоти. Это довольно раскормленная и смешная тварюга, которая, несмотря на комплекцию, умеет перемещаться галопом на своих ходулеобразных ко-



Плоть. Получила Оскара за самую харизматичную роль в Зоне.

нечностях. Плоть – далекий и не совсем удачный потомок обычной домашней свиньи. Различные излучения и аномальные эффекты привели к появлению патологий, а в дальнейшем и к устойчивым мутациям в строении и внешнем виде животного. Кожа огрубела и лишилась волосяного покрова. Длинные костяные наросты на конечностях стали эффективной защитой при преодолении кислотных луж и прочих опасностей, которые можно встретить в процессе поиска пищи. Острые и прочные, они являются неплохим оружием как для защиты, так и для нападения. Этот монстр очень труслив и осторожен. Он предпочитает лишний раз не ввязываться в драку, а ретироваться или, по крайней мере, подкрасться сзади.

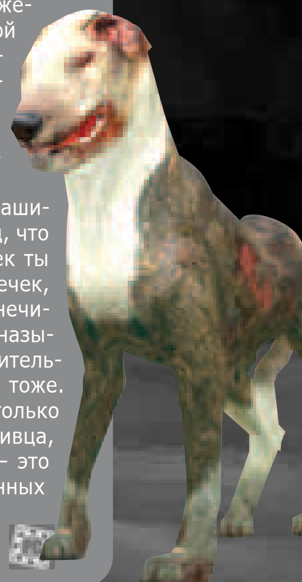
Пес Чернобыля необычайно агрессивен и прожорлив. Его крепкие челюсти и быстрые сильные лапы дополнены еще и некоторыми пси-способностями, что делает его необычайно опасным. Как у бойцовских собак, его болевой порог сильно занижен, он будет атаковать до последней капли крови. Скопление этих животных рассудительнее было бы просто обойти.

Кабан. От дикого кабана «наш» кабан унаследовал внешнее строение, изменив лишь «кушательно-кусательный» аппарат. Этот монстр агрессивен и силен. При этом крепкая шкура и большая масса делают его малоуязвимым для слабого стрелкового оружия, например, пистолета ПМ. Идеальным вариантом является бабахнуть ему в голову из берданки. По повадкам этот монстр прямолинеен и глуповат, то есть ожидать от него тихого подкрадывания сзади или какой-либо хитрой тактики нападения не стоит.

Слепые псы. Эти животные живут, перемещаются и охотятся, в основном, стаями. Отсутствие зрения у них компенсируется развитыми телепатическими способностями. Сходство с обычными собаками у данных монстров является не только внешним. Поведенческие особенности также указывают на родство с дикими болонками. Слепые псы агрессивны, но пугливы. Степень их агрессии зависит от состояния. Голодные или раненные они могут впадать в бешенство и отказываться подчиняться инстинкту самосохранения.

Кровосос – человекоподобный монстр, который, мало того, что любит попить кровушки, еще и умеет становиться на время невидимым. Эта способность, наряду с умением сильно размахивать руками, делает кровососа опасным противником. Кровосос любит всех, причем в свежем виде. Даже существо, убитое кем-то другим, может его привлечь, но только в том случае, если трупик еще теплый.

Есть в Зоне и тяжеловесы. Псевдогигант – здоровый, но очень тупой товарищ. Он необычайно агрессивен и силен, но его глупость и неповоротливость может сыграть на руку при борьбе с ним. К преимуществам этого монстра можно также отнести очень прочную кожу, делающую его отстрел крайне проблематичным. При отсутствии в арсенале игрока хорошего вооружения, наилучшей тактикой против псевдогиганта является боевой клич «Палундра-а-а-а!» и сдача норматива по стометровке до ближайшего помещения с узким входом.



Из вышесказанного напрашивается правильный вывод, что хороших добрых зверушек ты в Зоне не встретишь. Овечек, синичек, зайчиков, кузнечиков, хомячков и прочих, называемых обычно в уменьшительно-ласкательной форме тоже. Здесь можно встретить только кабанюру, псину, кровопивца, крысяку и прочих. Зона – это место серых, приглушенных тонов, жестокой реальности и борьбы за выживание.



Собака Чернобыля обожает свежие трупы и... новые жертвы.



Кабанчики уже не дышат. Такая же участь ожидает псевдогиганта.



И снова привет, дорогой читатель! Как видишь, тебя никто не обманул, и на страницах самого правильного журнала о компьютерных играх появляется очередная доза полезной информации о проекте *Lada Racing Club*. Как мы и обещали в прошлый раз, сегодня мы расскажем подробнее о том, как это сложно, интересно и познавательно – воссоздавать улицы Москвы.

Текст: команда Lada Racing Club

ИГРА НА 12 ДИСКАХ

Изначально мы поставили перед собой очень трудную задачу – воссоздание реального города. С одной стороны, казалось бы, ну что тут сложного: взяли цифровые фотоаппараты, наснимали дома, смоделировали улицы, и готово. На деле все оказалось намного сложнее! Для начала мы купили обыкновенную карту Москвы, которая продается в любом магазине, повесили ее на стену и начали маркерами отмечать на ней трассы. Основных условий было несколько: в игре надо воссоздать самые узнаваемые места столицы и интересные в плане езды маршруты, а трассы должны быть соединены между собой для свободного передвижения по городу. Определив маршруты, мы вооружились видеокамерами и фотоаппаратами, сели в машины и, проехавшись по всем трассам, засняли окружающую обстановку для видео. Затем, просмотрев все это в офисе, ужаснулись предстоящему объему работы. Особенно порадовали программисты, подсчитавшие, что тот объем графики, который надо будет создать, в «зажатом» виде поместится только на 12-13 CD. Мы сразу представили себе игру ***Lada Racing Club*** на полках магазина в боксах по 12-13 дисков. Действительно смешно... Чем объяснить такой дикий объем, спросишь ты нас, дорогой читатель, а мы тебе ответим: решившись делать гонки по Москве, мы не хотели, чтобы город угадывался только благодаря Кремлю, МГУ, МИД'у и прочим значимым зданиям. Москва должна была быть именно такой, какая она есть в реальной жизни. Чтобы каждый фонарный столб, каждая остановка были на своих местах, а улицы состояли не из набора типовых зданий, а из уникальных домов, стоящих на своих местах, – как за окном. Все это означало огромное количество текстур, геометрии и много другого... Таким образом мы и получили те самые 12-13 дисков. Но не переживай, дорогой друг, в итоге LRC выйдет «всего» на 3-4 CD или 1 DVD. Нам удалось урезать количество маршрутов, а программисты придумали новые способы хранения игровых ресурсов.

А теперь важная информация – вторую часть игры можно будет установить «поверх» первой LRC. Благодаря этому игровое пространство будет увеличиваться с каждой новой частью, и в итоге у тебя «соберется» вся Москва. Так что, купив вторую часть «Лады», ни в коем случае не стирай первую.

Итак, у нас есть список маршрутов, видео, настенная карта и курвиметр, которым мы изъездили эту несчастную карту.

НЕ ХВАТАЛО ТОЧНОСТИ

Начали мы воссоздание Москвы с места сбора всех ночных гонщиков – Смотровой площадки около МГУ. И тут же столкнулись с проблемой: не хватало карточек памяти для цифровых фотоаппаратов, ведь фотографий одного центрального здания МГУ было сделано порядка двух тысяч в большом разрешении. Именно столько потребовалось моделлерам, чтобы воссоздать это здание. Дальше – хуже. Подложив в 3ds Max отсканированный автомобильный атлас как основу для создания проезжей части, тротуаров и прочего мы поняли, что он никак не совпадает с фотографиями и реальностью. То есть, конечно, на нем были и ул. Косыгина, и МГУ, но с дикой погрешностью, не приемлемой для нас. Как нам потом сообщили компетентные источники, оказавшие помощь в решении проблемы с неточными картами, распространение карт и атласов с погрешностью менее 30 метров запрещено. Наверное, чтобы вражеские танки не прошли... У нас, правда, точные карты все-таки появились.

ЗАЧЕМ НУЖНО ТЗ?

Дальше встал вопрос о выработке технологии фотографирования домов и написания ТЗ (технических заданий) для фотографов. Зачем ТЗ? Для того, чтобы точно воссоздать определенный дом, нужны фотографии этого строения не только со всех сторон, но и с особых ракурсов. С обычными жилыми домами проблем не возникало, а вот, например, с некоторыми административными зданиями

Пушкинский пешеходный мост – свежеиспеченный.

Французское посольство.

Первый шаг – подкладываем карту и начинаем создавать нужный фрагмент города.

и банками дела обстояли сложнее. То забор перед ним, то близко не подпускают, то деревьями все закрыто, то только фронтальная часть дома видна. А фотографировать Лубянку вообще было опасно – могли и «привлечь к ответственности» (в лучшем случае...). В таких случаях на славу работали наши художники, пытаясь по возможности максимально точно воссоздать отсутствующие детали. В общем, несколько месяцев ходили наши команды фотографов по Москве, делая по 100-150 фотографий каждого дома. Количество же обзорных фотографий исчислялось тысячами.

Дальше за дело взялись моделлеры и текстурщики, создавая... нет, не дома и улицы, а опять же ТЗ, по которому в дальнейшем и пошла основная работа. На выработку технологий и написание этого 50-страничного документа ушло полтора месяца. За это время программисты писали плагины и скрипты для упрощения работы моделлерам. Одним из них стал скрипт, автоматизирующий прокладку и текстурирование бордюров.

НАСТОЯЩАЯ МОСКВА

После выработки всех «гостов», мы приступили к процессу постройки домов. Тут стоит отметить, что каждый объект в игре делается три раза. Да-да, именно три. Поскольку у нас очень детализированные объекты (дома, машины, остановки и т.д.) и большие открытые городские пространства, мы вынуждены делать три степени детализации каждого объекта, три варианта, которые подгружаются в зависимости от степени удаленности игрока от того или иного объекта. В общем, работа сложная, кропотливая, но интересная. Приятно, когда люди, заходящие к нам в офис, с радостью узнают знакомые места: недавно я вот здесь на красный проехал, а вот этот магазин был закрыт вчера...

В процессе воссоздания Москвы в голову приходили самые безумные идеи. К примеру, мы хотели арендовать настоящий воздушный шар и делать «аэрофотосъемку» из его корзины, но, когда выяснили все детали, оказалось, что его высоты будет недостаточно для нужных снимков. Так что от этой идеи пришлось отказаться. Да и вообще, на протяжении всего процесса разработки приходится по многим причинам отказываться от различных идей.

Вот так, шаг за шагом, выискивая ошибки, мы начали строить свою Москву, ту, которую ты увидишь в финальной части. Ту, которая, быть может, понравится тебе даже больше реальной!

«Некрашеный» кусок Фрунзенской набережной – текстуры приходится отключать из за «тяжести» всей сцены.



СИЛА НОЧИ СИЛА ДНЯ

Ты защищаешь людей от тех, кто называет себя Темными. Ты – сотрудник Ночного Дозора.

Текст: Команда «Ночного Дозора»

ОТРЫВКИ РЕАЛЬНОСТИ

На востоке алела заря, медленно тянулись минуты. Даже Тигренок успела слегка замерзнуть прежде чем из-за угла ободранной пятиэтажки показалась фигурка девушки. Шла она быстро, постоянно оборачиваясь. Все трое разом встрепенулись:
– А вот и подружка наша. Ну, наконец-то, пошли. – Юрик поднялся, отряхнул пальто от налетевших снежинок и двинулся вперед. Девушка, заметив их, явно занервничала и на удивление шустро скрылась в ближайшем подъезде.

– Хм, странно, в парке она от нас не бегала, – пробормотала Вера, сразу почувствовав неладное. Она остановилась и заглянула в Сумрак. Перед глазами моментально предстала серая, тягучая пелена магического измерения, звуки утреннего города резко замедлили свой бег и исказились до неузнаваемости. Вера скользнула взглядом по подъезду, отметила густой ковер синего мха у входа, уголком глаза заметила какое-то движение и рефлекторно дернулась в сторону. Слишком поздно. Подкравшийся оборотень, полыхающий в Сумраке красным, уже вытянулся в длинном прыжке. Вера успела немного развернуться и застыла в шоке, наблюдая, как огромные клыки волка стремительно приближаются к ее лицу. Неожиданно Сумрак перед ней сгустился, выгнулся стеной и могучим ударом швырнул оборотня в сторону. Темный дико взвыл и, описав в воздухе крутую дугу, начисто снес собой ограждение детской площадки, кубарем пролетел через обледеневший кустарник и с глухим стуком шмякнулся о старый «Москвич». Вскочил, яростно рыча и капая кровавой слюной из оскаленной пасти. Юрик за спиной Веры, весь мерцая белым светом, уже плел «тройной клинок». Чуть в стороне Тигренок сцепилась с другим оборотнем, стремительно трансформируясь в огромную кошку. Из-за «Москвича» показался вампир, под шумок пытаясь наложить на Юрика проклятье. В его руках багровым пламенем вспыхнул боевой артефакт. Светлый маг, занятый первым оборотнем, по всей видимости, опасности не заметил. Мгновенно придя в себя, Вера выхватила фонарик, дрожащими руками вставила заряженный кристалл и, почти не целясь, полоснула по вампиру яркой полосой света. Расстояние было приличным, но этого хватило. Темный судорожно дернулся, артефакт погас и выпал из его рук. Одновременно с этим «клинок» Юрика прошил атакующего оборотня – агатовые бусинки крови шипящими брызгами разлетелись в ненасытном Сумраке...

ЖИЗНЬ В ИГРЕ

Когда долго играешь в какую-нибудь игру, через определенное время границы между реальностью и вымыслом стираются, окружающий мир начинаешь воспринимать как продолжение игры. Бывает, что после пары часов в старый добрый ***Quake*** в глазах загорается перекрестье прицела, а в коридоре начинаешь стрейфиться от коллег, мысленно пытаясь всадить им пару пуль в головы. Или вот после недели игры в какую-нибудь ролевую игру начинаешь автоматически прикидывать количество хитов у прохожих, и гадать, сколько плюсов к армору дает пуховик.
Тем не менее, все становится намного интереснее, когда в разработке ролевой игры участвуешь ты сам. В особенности, если игра создается по уже существующему, наполненному деталями, событиями и знакомыми героями миру, миру «Ночного Дозора», миру Иной Москвы! В такой перспективе родной **Nival** начинаешь воспринимать не иначе как штаб Дозора, а проектная комната мигом заселяется сплошь магами-

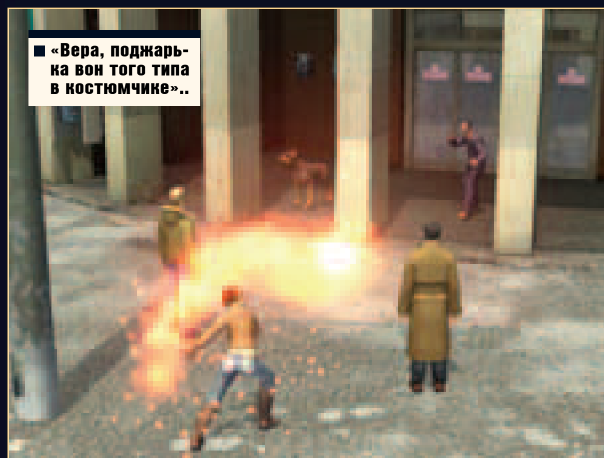


Темный наносит удар из Сумрака.



Заклинание «пресс» в действии.


Баскетбол без правил.


«Вера, поджарь-ка вон того типа в костюмчике»..

программистами, чародеями-художниками и дизайнерами-перевертышами. Каждый новый уровень и каждое новое реализованное заклинание воспринимается на ура. Подтягиваются нивальцы из других команд – того же ***«Блицкрига II»***. Идут постоянные обсуждения. «Так, так, а как вы «цепь молний» реализовали, а «телекинез»? Ага, да, круто. Измайловский парк готов? Прикольно, похож. А катакомбы? Еще не все? Ок, покажи, что есть. Постой, постой, это же Полежаевская. А, это после того как Инквизиция появится, ясно...»

МИССИЙ НЕ БУДЕТ, ИГРАТЬ ВСЕ РАВНО ИНТЕРЕСНО

Помимо создания карт, заклинаний, новых персонажей Темных, Светлых, обычных людей и кое-кого еще, полным ходом идут работы над сюжетом и музыкой. Последние изменения и переплетения интриг согласуются с **Сергеем Лукьяненко**, а дизайнеры вместе с звуковиками активно работают над саундтреком, который должен будет соответствовать поворотным моментам сюжета и подходить под игровую динамику.

Однако, даже на этом этапе, когда основные музыкальные темы еще не готовы, ***«Ночной Дозор»*** выглядит более чем достойно. Переработанный движок ***«Операции Silent Storm»*** отлично справляется с пылающими шейдерами аур, стильным и слегка готичным Сумраком, а также с многочисленными сложными эффектами заклинаний. Вся эта красота дополняется минималистичным и удобным интерфейсом, подсвеченным лампами дневного света. Даже без окончательного баланса играть в «Ночной Дозор» действительно интересно, чему во многом способствует наличие Сумрака, большого количества магических артефактов, оригинальных умений и заклинаний. Плюс к этому наш сценарист вместе с Сергеем Лукьяненко написали отличный сюжет. Такой лихо закрученной интриги, наверное, и в книгах не найти. История, которую я привел вначале дневника, – всего лишь крохотная часть этого сюжета или, если хочешь, художественное описание того, что в «Ночном Дозоре» сможешь вытворять ты. С конца января мы также начали создавать ролики на движке, которые будут иллюстрировать сюжет и дополнять диалоги героев. Что касается диалогов – они, как и полагается ролевой игре, будут влиять на ход событий и способы выполнения тех или иных заданий. То есть, нам не всегда придется именно драться с Темными. Часто можно будет попросту договориться, убедить или подкупить противника. Темные хорошо понимают свою выгоду, ведь открытое противостояние тоже далеко не всегда играет им на руку.

К слову о ходе событий – в «Ночном Дозоре» не будет миссий в их обычном понимании. Действие игры происходит на небольшом отрезке времени – несколько дней и ночей, в течение которых твоя группа дозорных будет фактически non-stop переходить из локации в локацию, постепенно продвигаясь по сюжету. Такой подход позволил нам избежать стандартной для тактических игр связки «миссия-база-миссия» и существенно повысить динамику и увлекательность игры. С этой же целью в боевом режиме мы сделали так, чтобы в свой черед все противники ходили одновременно. Таким образом, в «Ночном Дозоре» тебе не придется ждать, пока свой ход сделают все противники, а потом и все мирные жители на карте. Бой будет идти настолько стремительно, насколько это вообще возможно для игр этого класса.

Конечно, это далеко не все, о чем может поведать твой покорный слуга. Обязательно читай **«PC ИГРЫ»** и оставайся с нами – и откроются перед тобой тайны дозоровские.



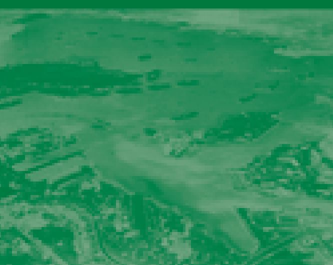

Сейчас будет немножко больно.


Встреча «за углом». Двое уже точно не встанут.

Господа читатели, для начала предлагаю вам совершить небольшое путешествие в будущее, а именно в 2070 год. Отправимся мы в знаменитый «Музей Скорректированной Истории», основанный еще в 2011 году. Мы посетим выставку, посвященную славным подвигам сотрудников UNPATCH, каждому из которых мы обязаны нашим земным благополучием и процветанием. Итак, пристегните ремни, я уже нажимаю эту зеленую кнопочку...

ФАН, ДРАЙВ И ТРИ ВЕРТОЛЕТА

Текст: Штатный экскурсовод «Музея Скорректированной Истории»



Вот мы и на месте. Да-да, вы правильно подметили оригинальную архитектуру главного здания музея. Изящество линий и в тоже время излишняя громозкость некоторых деталей создают неповторимое противоречие, свойственное самой идее коррекции времени. Помнится мне, когда старший пилот 7-й элитной межзвездной эскадрильи увидел это здание... Впрочем, оставим эти истории на потом, а сейчас всех прошу к той мерцающей части стены. Вы правильно поняли, это вход. А вот и тот знаменитый зал, описание которого можно найти во всех туристических путеводителях. Но не будем спешить – начнем с того, как все начиналось.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Однажды, в далеком прошлом, в 2010 году Россия объявила об успешном завершении испытаний новой технологии путешествий в прошлое. С помощью «Технологии Точечной Коррекции Истории» в 2011 году Россия провела первые испытания, полигоном которых была выбрана Вторая мировая война. Операция под кодовым названием «Красная Акула» была направлена на изменение некоторых этапов хода войны в пользу СССР и союзников. В честь успешного проведения операции и был основан музей, в котором мы с вами сейчас находимся. Итак, первое испытание прошло довольно успешно, но, как оказалось, это было лишь началом больших перемен...

В 2012 году под эгидой ООН были созданы Планетарные



Ка-50 – такой милый, когда не стреляет.



Анти-Террористические Силы. Штаб командования этими силами, UNPATCH (United Nations Planetary Anti-Terrorist Command Headquarters) стал эксклюзивно распоряжаться технологией коррекции истории для влияния на ход событий, которые могли привести к катастрофическим последствиям для человечества.

УНИЧТОЖИТЬ ХОССМАННА

Самой выдающейся из ранних, по праву считается операция по уничтожению главаря террористической организации "Nazi Deutschland Wiederbelebung" (NDW) – Ханса Хоссманна. Гениальный злодей Хоссманн в тайне от ученого сообщества построил собственную машину времени


Красавцы... Но это их не спасет!


Вражеский десант не должен приземлиться!

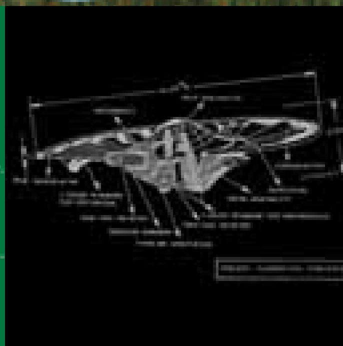
и отправился во времена своей молодости, когда смертоносный посланник – вертолет Ка-50 – сеял разрушение на территории его родной страны. Жажда мести сжигала сердце старика, и он решил создать для гитлеровской Германии чудовищное оружие, которое смогло бы противостоять самонадеянным пришельцам из будущего. Узнав о планах злодея, UNPATCH посылает пилота элитного подразделения в погоню за Хоссманном, дабы коварным планам супостата не суждено было сбыться. Итак... Впрочем, лучше всего об этой операции вам поведует одноименная интерактивная экспозиция, разработанная инициативной группой, состоящей из **G5 Software**, **HBM** и **«ИДДК Групп»**.

ЖЕЛЕЗНЫЕ КОНИ

Данный стенд посвящен тем самым легендарным летательным аппаратам – вертолетам. В отличие от первой операции, в «уничтожении Хоссманна» пилот в зависимости от задания использовал три разных вертолета: Ка-50 «Черная Акула», АН-64А «Апач» и РАН-2 «Тигр». При воссоздании вертолетов, инициативная группа пользовалась различными компетентными источниками: архивами








Не уйдешь!

интернета, а также специализированной литературой. А еще были привлечены военные специалисты, которые видели эту устаревшую технику в бою. Изучение начали с общедоступных источников. Проблем с материалами по Ка-50 практически не было. Это был поистине любимый вертолет разработчиков – достаточно крепкий, быстрый, хорошо вооруженный и защищенный. Что касается «Тигра», то в то время это был достаточно перспективный европейский вертолет, выпускаемый в разных странах Единой Европы и, как следствие, по-разному оснащенный. «Апач», в свою очередь, является старейшим вертолетом армии США, а поэтому поиск чертежей и фотографий был достаточно легким. Другими словами, всю необходимую информацию по визуальной части вертолетов инициативная группа нашла без особых усилий. Но как же все остальное, вы спросите? Как, например, инициативная группа узнала о том, какое оружие стояло на борту вертолетов UNPATCH, которые в этом плане сильно отличались от общевойсковых? Дело в том, что здесь уже помог сам UNPATCH, предоставив все необходимые материалы, за что инициативная группа выражает ему огромное спасибо.

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

Ну, а мы с вами переходим к следующей части экспозиции, которая расскажет нам о том, где же происходили жестокие сражения за будущее человечества. Инициативная группа получила разрешение UNPATCH на изучение снимков мест операции, а также другой дополнительной информации. Так по снимкам и картам восстанавливали былые места сражений. Экспозиция расскажет нам о таких этапах коррекции как Перл-Харбор, Харьковский котел, конвой ленд-лиза, Сталинградская битва, битва в Нормандии, операция «Стража на Рейне», а также некоторых других. К сожалению, из-за пожара в архиве UNPATCH в 2020 году не все этапы операции удалось восстановить полностью – информация о некоторых из них оказалась, к всеобщему сожалению, безвозвратно утеряна. Но, несмотря на это, была проведена глубокая аналитическая работа на предмет наиболее вероятных боевых действий. В результате на сегодняшний день экспозиция насчитывает 20 этапов. Мы не будем оста-




Этот поезд не должен доехать до места назначения.


Летающим тарелкам здесь не место.

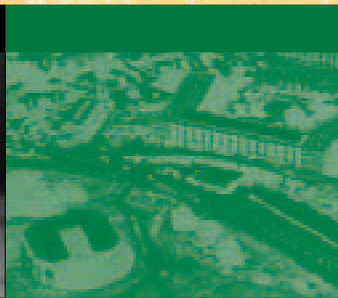
навливаться на каждом из них, скажем лишь, что местом выполнения задач пилота в основном были Европа, Тихий океан и Средиземноморье. Как и в случае с техническими характеристиками вертолетов, здесь также не следует искать стопроцентного сходства. Экспозиция носит прежде всего развлекательный, а не образовательный характер.

ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Следующий стенд посвящен тем нехорошим товарищам, которые угрожали человечеству. Вот с помощью какой техники злодей Хоссманн пытался изменить ход истории. Прошу обратить внимание на полномасштабную модель летающей тарелки Хоссманна, которую инициативная группа восстанавливала по подробным чертежам, часть которых также выставлена на показ. Главной проблемой для инициативной группы было показать все те устаревшие виды вооружения, о которых многие из вас, уважаемые гости,







даже и не слышали. Например, невнятное упоминание в исторических документах о такой загадочной боевой единице, как «паровоз», заставило инициативную группу провести собственное расследование, в результате которого стало понятно, что данное секретное оружие... Впрочем, не будем вдаваться в подробности. Скажем лишь, что большим подспорьем в воссоздании техники тех далеких лет послужили сохранившиеся с того времени фотографии, чертежи и кинопленки.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Ну, вот наша занимательная экскурсия и заканчивается. У кого-нибудь есть вопросы? Вы спрашиваете, почему мы ни слова не сказали о том героическом пилоте, который все это дело разрулил? А вот это, дорогие мальчики и девочки, будет вашим домашним заданием. Этой весной вы нам об этом сами и расскажете. Всем спасибо за внимание.




«Тигр» набросился на город.



AMD SEMPRON VS INTEL CELERON

ОТЛИЧНЫЙ ПРОЦЕССОР МЕНЬШЕ ЧЕМ ЗА 100 БАКСОВ?

Текст: Сергей Никитин, Дмитрий Шамаев, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Наверняка, дорогой читатель, тебя не оставляют равнодушными словосочетания *Intel Pentium 4* и *AMD Athlon 64*. И правильно! Известно ведь, что системы, собранные сейчас на одном из этих процессоров, гарантировано будут служить тебе еще ближайшие пару лет, не требуя значительных апгрейдов. Однако, как и у любой медали, тут есть обратная сторона. И это – невероятная цена подобной системы. Что делать в том случае, если количество средств, выделенное твоим «минфином» на весь системный блок, лишь немногим превышает цену крутого процессора? Ответ прост, как три копейки, которые мы, собственно, и собрались тебе сэкономить – собрать компьютер на процессоре предыдущего поколения, из проверенных временем компонентов, которые сейчас существенно подешевели из-за обилия новинок на рынке. Сегодня такими процессорами являются *AMD Sempron* и *Intel Celeron*, о которых мы тебе и расскажем.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- AMD Sempron 2200+ SocketA (333 MHz, 256Kb)
- AMD Sempron 2400+ SocketA (333 MHz, 256Kb)
- AMD Sempron 2600+ SocketA (333 MHz, 256Kb)
- AMD Sempron 2800+ SocketA (333 MHz, 256Kb)
- Intel Celeron Socket 478 2000 (128Kb)
- Intel Celeron Socket 478 2400 (128Kb)
- Intel Celeron Socket 478 2600 (128Kb)
- Intel CeleronD 335 Socket 478 2800 FSB533 (256Kb)

ТЕХНОЛОГИИ

AMD Sempron

По сути, Sempron представляет собой немного измененную версию ***Athlon XP***, но рассчитанную на разъем Socket A. Для данной платформы выпускаются процессоры ***AMD Sempron*** с индексом производительности от 2200+ до 2800+. Здесь нужно сделать несколько уточнений. Первое – индекс процессоров AMD Sempron отражает относительную производительность процессоров одного семейства. То есть сравнивать Sempron и Athlon XP по этому индексу нельзя. И второе – Sempron можно устанавливать в любую системную плату с разъемом Socket A, но если не обновить в ней BIOS (или если на плате нет маркировки AMD Sempron Supported), то при загрузке процессор будет определяться как Athlon XP, а вместо индекса производительности будет указываться тактовая частота.

Характеристики процессора не самые крутые по сегодняшним меркам, однако все же последняя модель Socket A Sempron (2800+) может похвастаться 2GHz реальной тактовой частоты, кэш-памятью (128Kb первого уровня и 256Kb второго), а также частотой системной шины в 333MHz.

По соотношению цена/производительность наиболее привлекательны модели бюджетной категории. Да и для разгона они подходят гораздо лучше, чем дорогие модели. А сэкономленные на разнице в цене деньги ты сможешь потратить на хороший вентилятор.

Intel Celeron D

Не нужно пугаться, увидев на прилавке процессор с маркировкой Intel Celeron D. Нет компания не выпустила новую линейку, а лишь перешла от малопонятных «мегагерцев» к системе рейтингов. Рейтинг D – это бюджетное решение, обновленная линейка недорогих процессоров от Intel. Соответственно, процессор ***Celeron D 335*** – это наш старый знакомый ***Celeron 2.8GHz***, но произведенный по технологическому процессу 0,09 мкм, вместо 0,13 мкм. Последнее позволило увеличить частоту системной шины со 100 до 133MHz, а также снизить напряжение на 0,3V.

Кроме того, в обновленной линейке возрос разгонный потенциал «камней», вдвое выросли объемы кэш-памяти L1 и L2 (с 8 до 16 и с 128 до 256Kb, соответственно), а к конструктивным особенностям добавились легко гнущиеся ножки и защищенное ядро, которое не получится сколоть неаккуратной установкой вентилятора.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:

INTEL:

- Материнская плата: Asus P4P800SE (Intel i865PE)
- Оперативная память: 2x512Mb Hynix Original
- Видеокарта: 128 Mb Sapphire Radeon 9500
- Кулер: Zalman 7000A Cu
- Жесткий диск: Samsung SP1614N
- Блок питания: 420 W PowerMan Pro

AMD:

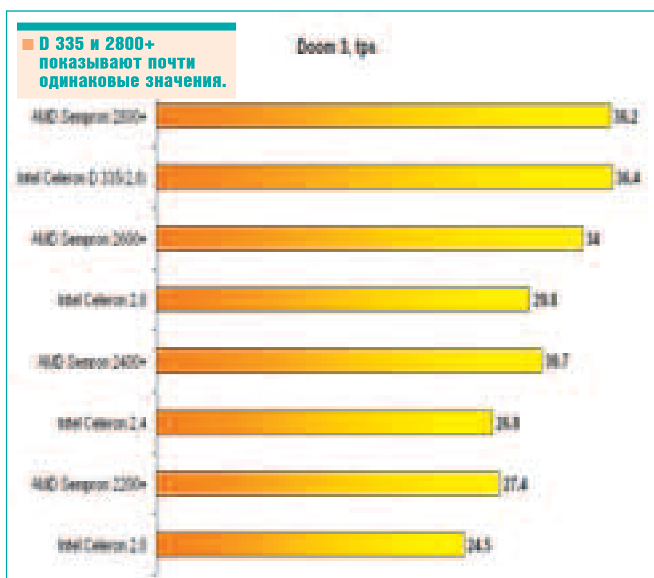
- Материнская плата: Gigabyte 7NNXPV (nVidia nForce2 IGP)
- Оперативная память: 2x512Mb Hynix Original
- Видеокарта: 128Mb Sapphire Radeon 9500
- Кулер: Igloo Glacialtech 2520Pro
- Жесткий диск: Samsung SP1614N
- Блок питания: 420W PowerMan Pro

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

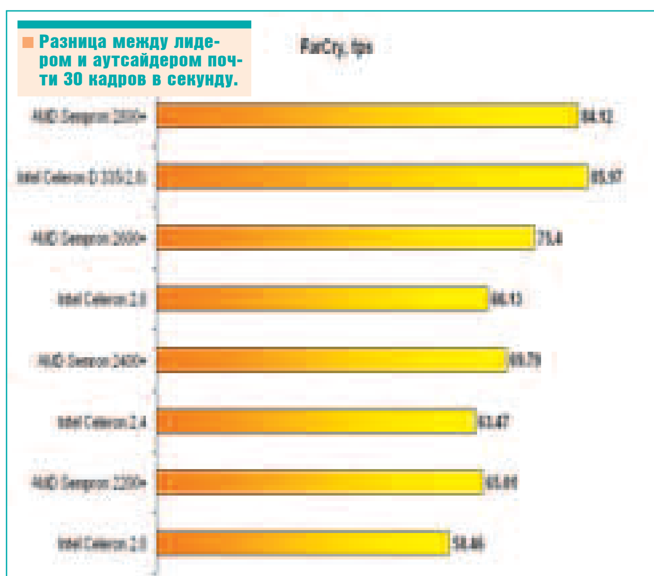
В качестве тестовых задач были выбраны три популярные игры: ***Far Cry***, ***Unreal Tournament 2004*** и ***Doom 3***. Все они запускались в разрешении 800x600 с минимальной детализацией, чтобы минимизировать влияние видеокарты и показать именно производительность CPU. Синтетические тесты ***3DMark 2003 CPU Test*** и ***3DMark 2001SE*** запускались со своими стандартными настройками. Также использовался архиватор *WinRar* и встроенный в него тест *«Пропускная способность и производительность»*. Кодирование музыки формата WAV в формат MP3 осуществлялось с помощью кодека *lame **3.9**6* и программы ***Exact Audio Copy***. Преобразование DVD-видео в AVI-файл проводилось пакетом ***Gordian Knot*** при участии кодека *DivX 5.2*.

ВЫВОДЫ

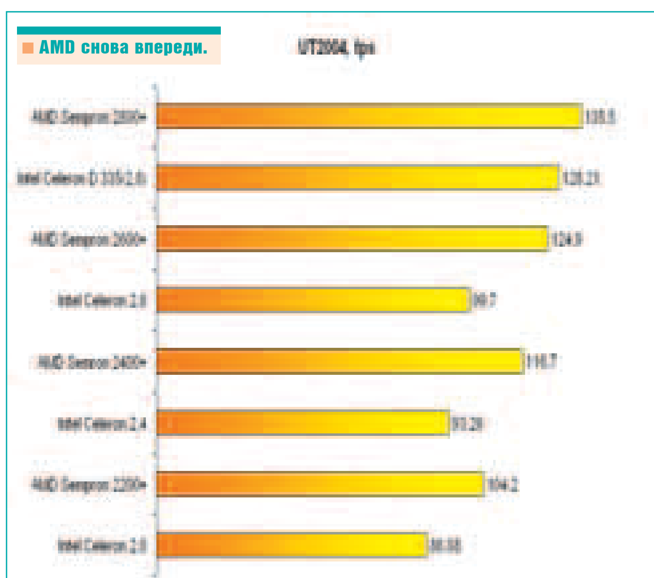
Очевидно, что процессоры Intel Celeron на старом ядре уступают в производительности конкурентам от AMD. Поэтому, если тебе нужна высокая производительность в играх за сильно небольшие деньги, то твой однозначный выбор – модельный ряд Sempron. Посему за лучшее соотношение цена/производительность ***AMD Sempron 2400+*** награждается «Лучшей покупкой». Если же речь идет о процессорах стоимостью в районе 100 долларов США, то здесь новый ***Intel Celeron D 335*** уже не уступает последним моделям Sempron ни такта, попросту вынуждая нас выдать ему «Выбор редакции» за лучшие показатели по итогам тестирования.



D 335 и 2800+ показывают почти одинаковые значения.



Разница между лидером и аутсайдером почти 30 кадров в секунду.



AMD снова впереди.

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании ULTRA Computers (т.(095)775-7566, www.ultracomp.ru)

AMD SEMPRON 2200+



Младшая модель процессора **Sempron** в нашем сегодняшнем тестировании. Реальная тактовая частота – всего 1.5GHz, однако по результатам испытаний наш подопечный обогнал **Celeron 2GHz**, а в ***3DMark 2001*** и ***Far Cry*** оставил позади и Celeron 2.4GHz. Запас «разгонной прочности» просто впечатляет – при наличии действительно хорошей системной платы тактовую частоту этого процессора можно поднять почти на гигагерц! В обычном же состоянии «камушек» отличается самым низким из всей линейки Sempron тепловыделением. Правда, устанавливая на Sempron 2200+ кулер, нужно быть очень аккуратным, так как ядро и транзисторы у него ничем не защищены.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Thoroughbred-B
Техпроцесс, мкм:	0.13
Частота процессора, MHz:	1500
Объем кэша L1, Kb:	128
Объем кэша L2, Kb:	256
Частота FSB, MHz:	166
Множитель:	9

AMD SEMPRON 2400+



Низкая стоимость – основной козырь данной модели, но далеко не единственный. К плюсам также можно отнести низкое тепловыделение и невысокую частоту системной шины, благодаря которой такой «камень» встанет в системную плату, построенную даже на старом чипсете. Запас разгона, как и у предыдущей модели, – почти гигагерц. Но ***Sempron 2400+*** и без этого во всех тестах опережает ***Celeron 2.4GHz***, а в игровых – и ***Celeron2.6GHz***.
Все минусы характерны для линейки Sempron в целом: небольшой объем кэш-памяти, невысокая частота системной шины и открытое ядро, затрудняющее установку кулера на процессор.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Thoroughbred-B
Техпроцесс, мкм:	0.13
Частота процессора, MHz:	1667
Объем кэша L1, Kb:	128
Объем кэша L2, Kb:	256
Частота FSB, MHz:	166
Множитель:	10

AMD SEMPRON 2600+



Модель будет интересна, прежде всего, любителям выжать из компьютера максимум его возможностей. При базовой тактовой частоте в 1,8GHz этот процессор по всем параметрам обошел ***Celeron 2.6GHz***. Запас разгона довольно приличный, при этом процессор не предъявляет никаких особых требований к системной плате и памяти.
Как и всем процессорам из линейки Sempron, модели 2600+ требуется хороший вентилятор, который нужно будет устанавливать крайне осторожно – не забываем об опасности испортить ничем не защищенное ядро, традиционной для этой серии процессоров от **AMD**.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Thoroughbred-B
Техпроцесс, мкм:	0.13
Частота процессора, MHz:	1833
Объем кэша L1, Kb:	128
Объем кэша L2, Kb:	256
Частота FSB, MHz:	166
Множитель:	11

AMD SEMPRON 2800+



Самый мощный процессор из всей представленной сегодня линейки AMD Sempron для Socket A; реальная тактовая частота – 2GHz. По скоростным показателям модель ***Sempron 2800+*** опередила все остальные Sempron'ы и Celeron'ы, кроме нового **Celeron D**. Если бы не цена, этот процессор стал бы наилучшим выбором для людей, которые хотят без особых затрат продлить жизнь своему компьютеру на системной плате с Socket A. Но из-за того, что это – одна из старших моделей линейки, ее разгон может и не дать особых результатов. Остальные минусы – типичные для Sempron: незащищенное ядро и потребность в хорошем вентиляторе.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Thoroughbred-B
Техпроцесс, мкм:	0.13
Частота процессора, MHz:	2000
Объем кэша L1, Kb:	128
Объем кэша L2, Kb:	256
Частота FSB, MHz:	166
Множитель:	11

INTEL CELERON SOCKET 478 2000 128K


Цена – $62

Из-за небольшого объема кэш-памяти второго уровня и низкой частоты работы шины этот процессор проиграл всем остальным участникам сегодняшнего тестирования. Зато ядро на ***Celeron 2.0GHz*** нельзя испортить при установке вентилятора – оно надежно укрыто металлической крышкой. Разогнать эту модель несложно, в отличие от дорогих моделей, этот процессор не требователен к качеству системной платы и памяти. Однако даже разогнав «камень» до предельных 2,7GHz, адекватно выиграть по производительности не получится.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Northwood
Техпроцесс, мкм:	0.13
Частота процессора, MHz:	2000
Объем кэша L1, Kb:	8
Объем кэша L2, Kb:	128
Частота FSB, MHz:	100
Множитель:	20

Проблемы те же – слишком невысокая частота системной шины и маленький объем кэш-памяти второго уровня.

INTEL CELERON SOCKET 478 2400


Цена – $71

Этот процессор в базовом варианте выиграл у ***AMD Sempron 2200+***, но вчистую проиграл модели ***Sempron 2400+***. Причины поражения те же – устаревшее ядро Northwood, маленький объем кэш-памяти второго уровня и невысокая частота системной шины. Как и все процессоры в линейке Celeron, он имеет ломкие ножки, но хорошо защищенное от внешних воздействий ядро. Этот процессор можно разогнать до 3,6GHz, но победа эта будет пирровой, опять же, из-за слабой шины. Зато те, кто часто работает с видео, могут обратить на него внимание: в таких операциях, как кодирование, ***Celeron 2.4GHz*** проявил себя очень хорошо.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Northwood
Техпроцесс, мкм:	0.13
Частота процессора, MHz:	2400
Объем кэша L1, Kb:	8
Объем кэша L2, Kb:	128
Частота FSB, MHz:	100
Множитель:	24

INTEL CELERON SOCKET 478 2600


Цена – $86

Celeron 2.6GHz – середнячок, обладающий типичными для всей серии достоинствами и типичными же недостатками. Так, к плюсам можно отнести упрятанное под стальную крышку ядро, а к минусам – тонкие стальные ножки, которые легко погнуть. Несмотря на устаревшее ядро Northwood, маленький объем кэш-памяти второго уровня и слабую системную шину, этот процессор победил в тестах ***Sempron 2400+***, хотя столь же уверенно проиграл модели **2600+**. Как вариант можно посоветовать разгон: частота поднимается довольно высоко. Правда, полностью насладиться эффектом помешает все та же невысокая частоты системной шины.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Northwood
Техпроцесс, мкм:	0.13
Частота процессора, MHz:	2600
Объем кэша L1, Kb:	8
Объем кэша L2, Kb:	128
Частота FSB, MHz:	100
Множитель:	26

INTEL CELERON D 335

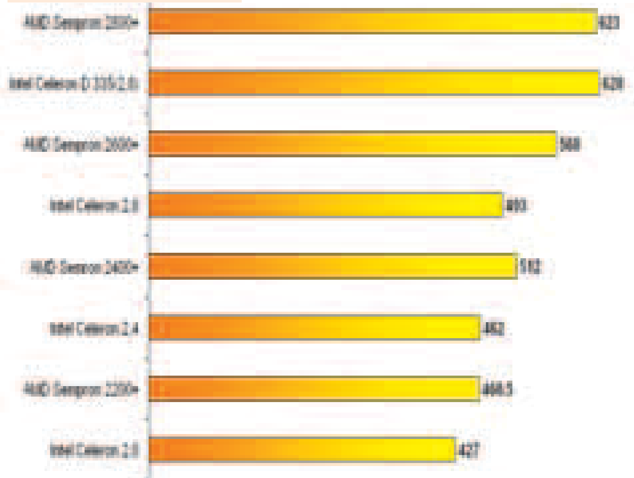



Цена – $90

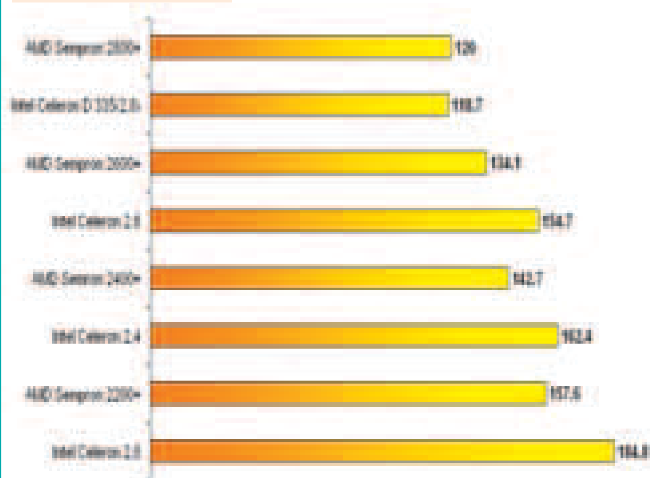
Celeron D 335 – самый новый процессор в линейке, с современной начинкой и на ядре Prescott. Использование технологического процесса 0.09 мкм (вместо 0.13 мкм) позволило увеличить объем кэш-памяти второго уровня и частоту системной шины, что повлекло за собой существенный прирост производительности в целом. По результатам нашего тестирования данная модель соблюдает паритет с ***AMD Sempron 2800+***. Также у Celeron D 335 велик и разгонный потенциал: тактовую частоту можно увеличить почти на гигагерц.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Ядро:	Prescott
Техпроцесс, мкм:	0.09
Частота процессора, MHz:	2800
Объем кэша L1, Kb:	16
Объем кэша L2, Kb:	256
Частота FSB, MHz:	133
Множитель:	21

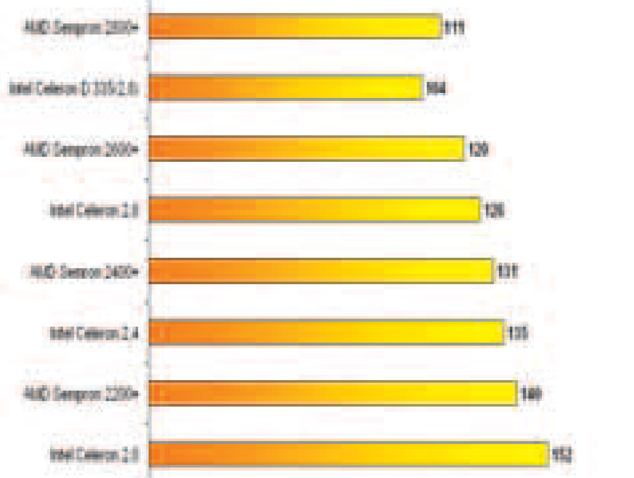
Как и у других Celeron'ов, у этого имеется защищенное ядро и ножки, которые очень легко погнуть.



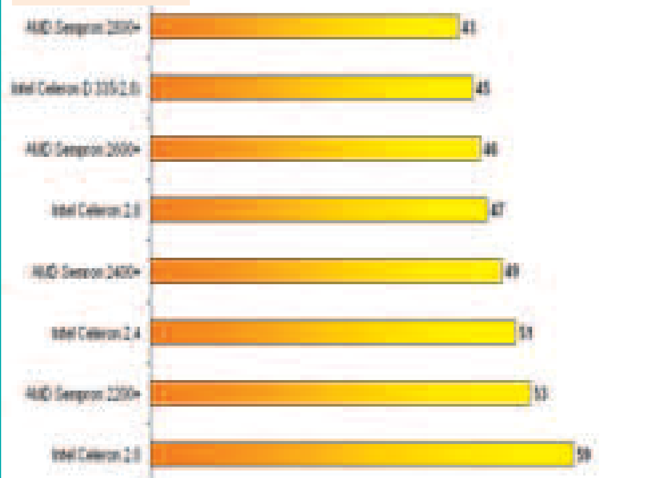
В известном бенчмарке успешно лидирует Intel Celeron D 335.



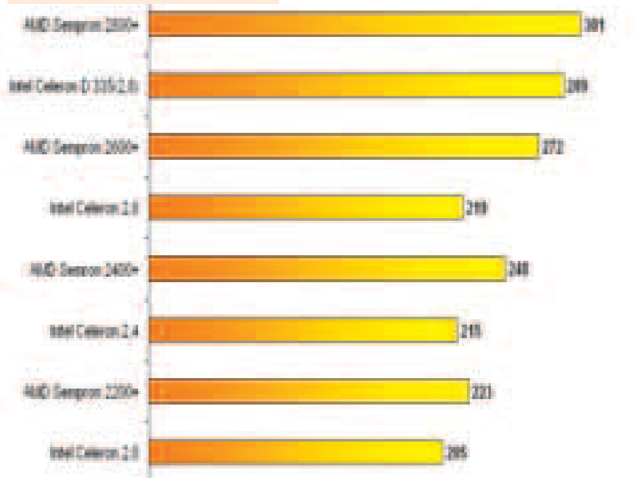
AMD Sempron 2400+ опережает даже Intel Celeron 2.6GHz.



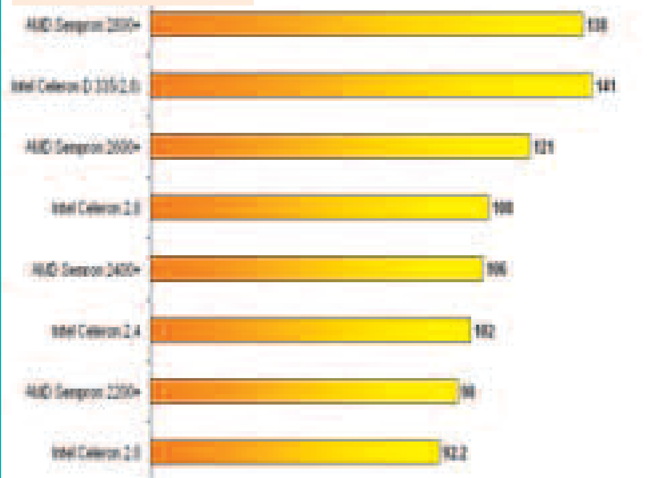
Celeron D 335 исключительно хорош при работе с видео



Явный аутсайдер в этом тесте - Celeron 2.0GHz.



AMD Sempron 2200+ обходит даже таких "грандов", как Intel Celeron 2.6GHz.



Новое ядро позволило сильно поднять производительность Celeron D.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

ТЕСТИРУЕМ ИГРЫ НА РЕАЛЬНОМ ЖЕЛЕЗЕ

текст: Сергей Никитин, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Ночью, как известно, все кошки серы, а на мощном компьютере все игры красивы. Верны ли эти утверждения? Первое проверить достаточно сложно, так как ночью все-таки темно, а вот со вторым можно разобраться достаточно легко. Для этого всего-то и нужно протестировать различные игрушки на мощном компьютере. Машина у нас сегодня действительно мощная (об этом ниже), а вот игры мы подобрали очень разные – от платформенной аркады до стратегии. Тебе интересно узнать, что из этого вышло? Тогда вперед, то есть вниз, то есть – к тексту.

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании USN Computers (т.(095)775-8202, www.usn.ru)

ТЕСТОВАЯ СИСТЕМА

Наш тестовый полигон сегодня – системный блок от компании **USN**, платформа на основе процессора ***AMD Athlon 64***, имеющего P-рейтинг 3000+. В принципе, уже сам факт использования этого ЦП говорит о высокой мощности всей системы. Напомним, что Athlon 64 имеет не только высокую производительность, но и несколько интересных и полезных технологических особенностей, таких, как аппаратная антивирусная защита (она активизируется при использовании ОС ***Windows XP SP2***), встроенный контроллер памяти (повышение скорости работы) и функция Cool'n Cuiet (динамическое повышение/понижение напряжения в зависимости от нагрузки на ЦП). Как и остальные компоненты системы, процессор базируется на системной плате ***ASUS K8N*** (чипсет nVidia nForce 3-250). Помимо множества фирменных ASUS'овских «фишек» эта плата оснащена встроенными брандмауэром и восьмиканальной звуковой подсистемой. Оперативная память – стандартные 512Mb PC3200 (400MHz). В принципе, этого пока достаточно, но велика вероятность того, что вскоре потребуется увеличить ее вдвое. Видеоплата представлена изделием компании **Sapphire** – ***ATI Radeon 9800 Pro***, со 128Mb памяти «на борту». Когда-то очень популярная и мощная, сейчас она считается средней по производительности и, к счастью, по цене. Да, конечно она уступает в скорости платам последнего поколения, но на сегодня ее мощности вполне достаточно. Очень хорошие впечатления оставил оптический дисковод ***NEC ND-3500A***. Помимо записи и перезаписи дисков CD, он выполняет эти операции и с дисками DVD стандартов ±R/RW. Даже сейчас такие «комбайны» – довольно редкая вещь. А способность работать с двухслойными DVD просто возносит его ценность на недосягаемую высоту. Все это питается от БП мощностью 340W, установленного, вместе с двумя огромными дополнительными вентиляторами, в довольно удобный и симпатичный корпус. Единственно, что вызывает нарекание, так это жесткий диск. То есть, в нем все вроде бы и хорошо – быстрый интерфейс SATA, буфер объемом 8Mb, скорость вращения шпинделя 7200 об./мин – но вот его емкость – всего 80Gb. Забьется он моментально. Зато, прикупив второй винчестер, можно будет создать RAID-массив. Несмотря ни на что, в тесте ***3DMark 2005*** питомец USN набрал 2414 балов и показал 48 fps в ***Doom III***. Стоит этот системный блок 953 доллара.


Vampires: The Masquerade Bloodlines

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Процессор, GHz:	AMD Athlon 64, 3
Системная плата:	Asus K8N
Память, Mb:	Kingston, 512 DDR 400
Винчестер, Gb:	IBM (SATA, 7200 rpm, 8 Mb буфер), 80
Видеоплата, Mb:	Sapphire Radeon 9800 Pro
Оптический дисковод:	NEC 3500
Блок питания, Вт:	340

ЧТО И КАК?

В этот раз к нам попали игры ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, ***The Armies of Exigo***, ***Sentinel: Descendants in Time*** и ***Blowout***. Как видно, игры очень разные по жанру, но достаточно современные, чтобы иметь поддержку современных графических технологий. Напомним, что тестирование в большинстве игр проводится с помощью подручных средств. И если в проектах типа ***Doom 3*** или ***Half-Life 2*** с этим полный порядок, то в большую часть игр приходится безжалостно вклиниваться и снимать FPS прямо из игрового процесса, для чего используется специальная программа ***Fraps*** или любые другие подходящие методы. Естественно, если можно провести полноценный тест, мы не пренебрегаем этой возможностью.

Для тестирования все возможные настройки графики в играх выставляются на максимум. В драйвере видеоплаты устанавливаются шестикратное сглаживание (antialiasing) и 16-кратная анизотропная фильтрация. Разрешение экрана – максимальное поддерживаемое данной конкретной игрой. Количество кадров в секунду замерялось в двух ситуациях: на большом открытом пространстве (или в помещении, в зависимости от игры) и с участием множества NPC.



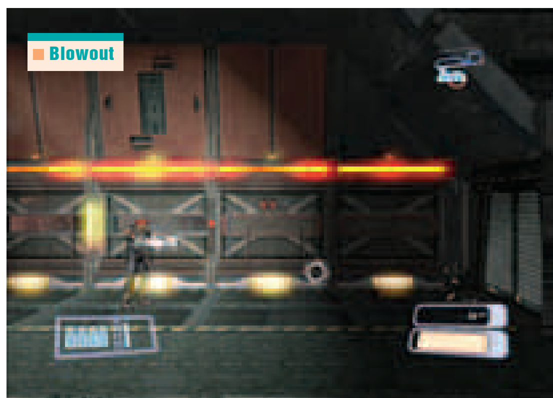


Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Продолжение саги про вампиров, которые среди нас. Для того чтобы игрок почувствовал на своей шкуре, что такое «Маскарад», игру сделали на движке ***Half-Life 2***. Зная это, я был очень удивлен бедностью графических настроек: позволялось только выбрать разрешение (максимум – 1280x1024) и включить/выключить bump mapping. Правда, заставка на движке игры, выглядела довольно симпатично. Сама игра тоже на уровне, хотя от такого движка мы ждали больше. В среднем, показатель fps держался на уровне 40, прыгая вверх и вниз в заставках, повышаясь на открытых пустых участках и немного (до 30-35) снижаясь при большом количестве персонажей на экране.

The Armies of Exigo

Игра для тех, кто любит фэнтези в любом проявлении. Звон мечей, рыцари, маги, нечисть. Что очень понравилось – фантастически красивые заставки. Меню предлагает нам довольно широкие возможности по настройке качества графики. Передвинув на экране настроек все возможные ползунки в сторону значения high и выбрав разрешение 1280x728 (максимальное), я получил стабильные 40 fps, которые ничто не могло поколебать. Это легко объяснимо: мощные процессор и видеоплата, которые с легкостью справляются с обработкой не очень сложной, хотя и красивой, графики и эффектов, вроде колышущихся деревьев, тумана, молний и огня заклинаний. Количество юнитов на экране, действия которых нужно обрабатывать процессору, обычно не очень большое, так что никаких тормозов нет и в помине.



Sentinel: Descendants in Time

Квест / адвенчура о разгадке тайны погибшей древней цивилизации, которую игрок ищет, бродя по пещерам и прочим интересным и красивым местам. Создатели игры посчитали, что для тех людей, которые предпочитают напрягать не спинной, а головной мозг, вполне хватит разрешения 1024x768. Ну, возможно, они и правы – окружающее пространство выглядит неплохо: колышется вода в озерах, горят светильники в коридорах, отбрасывая тени... Эти красоты настраиваются в меню, имеющем даже такой пункт, как anisotropic filtering! Включив все по полной программе, и начав свой путь истине, я был очень приятно удивлен средним показателем fps – 60-65. Это и понятно: квест – спокойный жанр, тут можно безбоязненно заходить за угол, не опасаясь, что там поджидает куча монстров. Потому и нагрузка на процессор и видеоплату не очень большая.

Blowout

Представитель жанра платформенных аркад, за которыми, колотя по клавишам, так весело проводить время. Здесь мы носимся по какой-то космостанции, увешанные целым арсеналом оружия. Естественно, когда начинается пальба, все это, в виде разнообразных графических эффектов, отражается на экране. К сожалению, настроить их качество вообще нельзя, такого пункта в меню просто нет. Беготня по коридорам и сопровождающая ее стрельба происходит со средним значением fps – 23. Хотя это и не очень много, никаких тормозов нет. А эффекты симпатичные, в основном – разноцветные и разноформатные взрывы. Интерьеры тоже неплохие. Из-за невозможности настраивать графику, сказать что-то определенное довольно сложно, но ясно видно, что нашей конфигурации для подобной игры хватает просто за глаза.

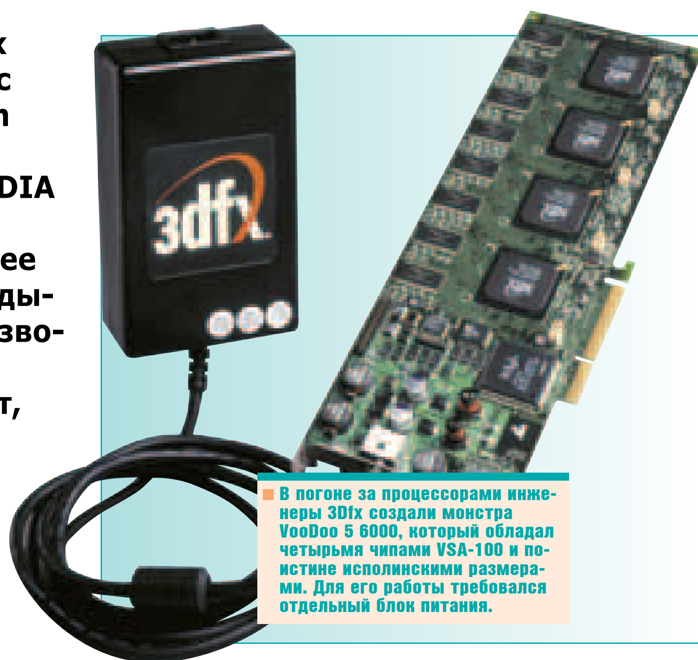
ИТОГИ

Тем, кто любит более-менее спокойные игрушки, можно не волноваться после покупки современного компьютера. Изделие за 950 долларов справится со всеми задачами, и не только сегодня, но еще долгое время. Хорошая видеоплата понадобится не только любителям крутого экшена – как мы видим, квесты и стратегии тоже очень даже могут покорить нас своей красотой. Другое дело, что из всех игр в сегодняшнем обзоре определенные опасения по скорости вызывала только Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Остальные же – так, семечки. 

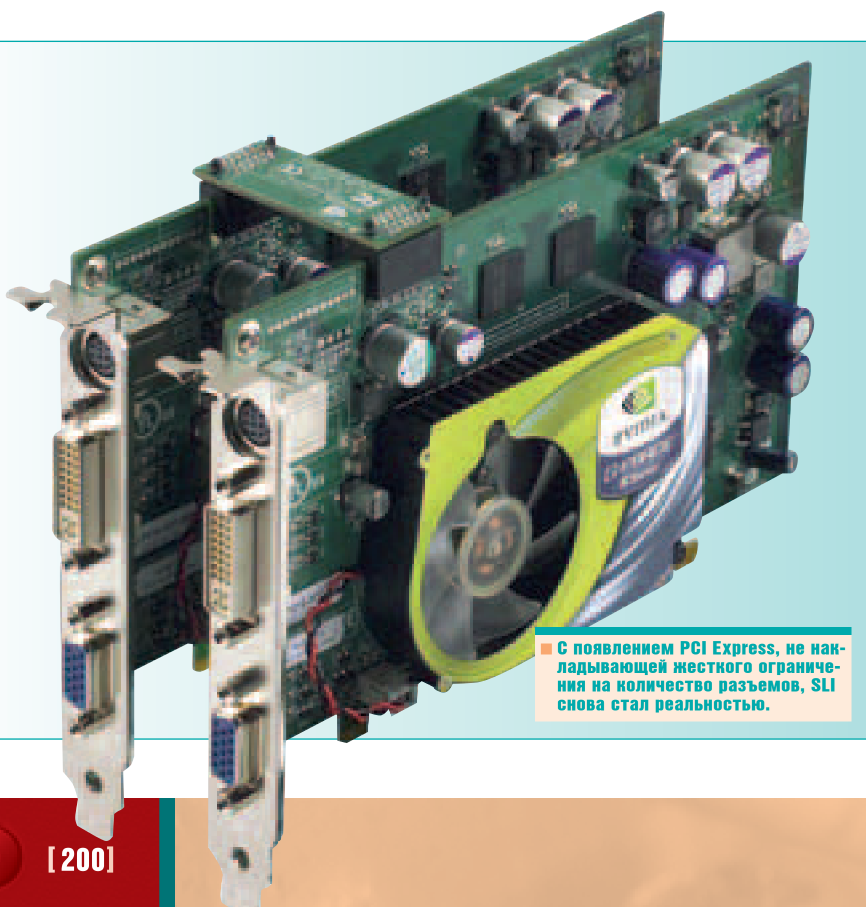
ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДВЕ – ЛУЧШЕ

ОБЗОР ТЕХНОЛОГИИ NVIDIA SLI

Борьба за лидерство в ИТ-мире идет во всех его сегментах. Intel и AMD меряются друг с другом гигагерцами и рейтингами, Logitech сражается с целым скопищем менее пафосных производителей мышей и клавиатур, ATI и nVIDIA выпускают по 10 видеокарт в месяц, стремясь предложить пользователю наиболее подходящее ему решение. Однако больше всего денег вкладывается в сектор hi-end – самых мощных и производительных комплектующих. Казалось бы, кому нужна видеокарта за 700-900 долларов? Может, два-три человека из ста обычных пользователей раскошелятся на это чудо техники, тогда как остальные удовлетворятся моделью за скромные 250 долларов. И когда простой человек прочитает, что, дескать, в споре гигантов победила фирма «А», а «Б» ей безапелляционно проиграла, он предпочтет хоть и недорогую, но карточку от фирмы «А».



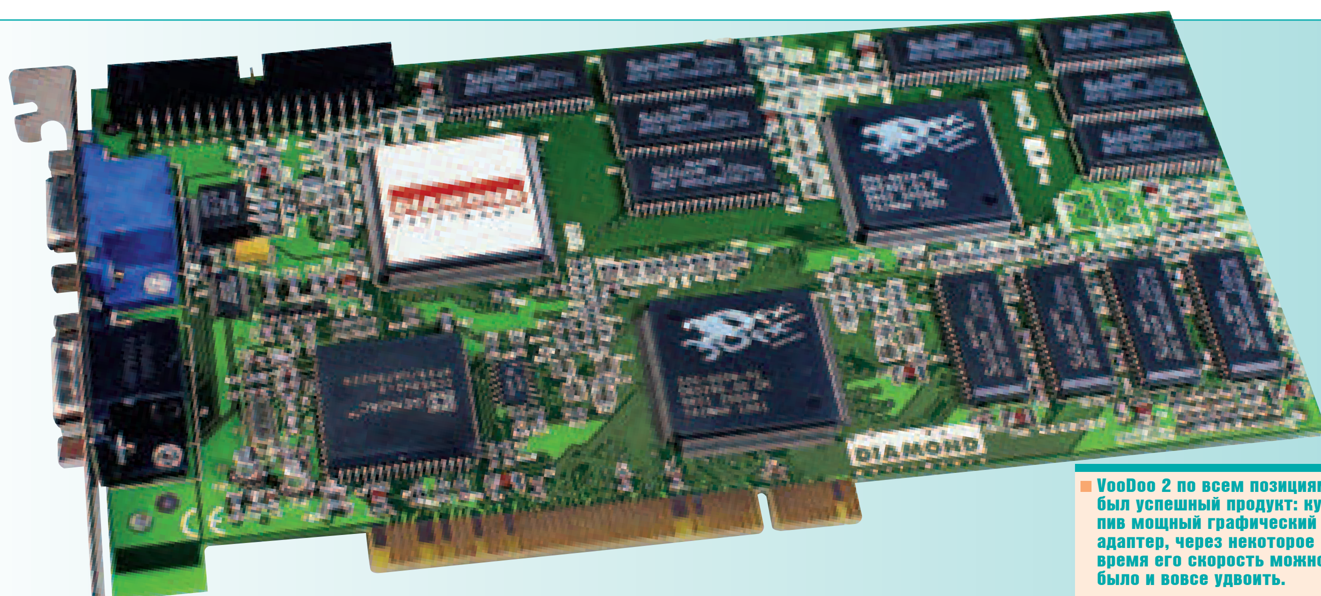
В погоне за процессорами инженеры 3Dfx создали монстра VooDoo 5 6000, который обладал четырьмя чипами VSA-100 и поистине исполинскими размерами. Для его работы требовался отдельный блок питания.



С появлением PCI Express, не накладывающей жесткого ограничения на количество разъемов, SLI снова стал реальностью.

Как кардинально увеличить скорость графического адаптера? Форсировать частоту чипа, установить экстремальные чипы памяти – все это повысит ее цену примерно на 70%, а вот прирост кадров в секунду будет весьма и весьма жалким. Как обычно, все гениальное просто: если мощность одной видеокарты увеличить нельзя, надо установить вторую! Именно такими соображениями и руководствовались инженеры nVIDIA, смотря, как на различных железячных сайтах их флагман – **GeForce 6800 Ultra** – примерно на равных соперничает с лидером от ATI – **Radeon X850XT PE**.

Решение лежало на поверхности – *SLI*, оно же *Scan Line Interleave* – технология, распределяющая обработку изображения между несколькими графическими процессорами. В свое время ее разработала легендарная компания **3Dfx**, впоследствии разорившаяся и купленная nVIDIA. Впервые мир увидел SLI во второй половине 1998 года, когда появился 3D-ускоритель **VooDoo 2**. Организовать совместную работу двух карточек тогда было довольно просто: пропускной способности шины **PCI** хватало даже самым требовательным приложениям, и новомодный **AGP** особого прироста в скорости не давал. Поэтому две VooDoo 2 PCI без проблем обеспечивали примерно 70-80-процентное превосходство над всеми своими конкурента-



VooDoo 2 по всем позициям был успешный продукт: купив мощный графический адаптер, через некоторое время его скорость можно было и вовсе удвоить.

ми, а заодно позволяли работать в немыслимом по тем временам разрешении 1024x768. Наступившая уже в 1999 году эра AGP практически исключала создание сколько-нибудь удачных многопроцессорных и SLI графических адаптеров. Поняв, что реализовать два AGP-разъема на материнской плате невозможно, некоторые производители пытались установить несколько физически разделенных чипов на одну печатную плату. Если некоторые из них, например, **ATI Rage MAXX** и **3Dfx VooDoo 5 5500**, еще были более-менее конкурентоспособны, то четырехпроцессорный монстр **VooDoo 5 6000** и вовсе не мог работать хоть сколько-нибудь стабильно. Через три года попытать счастья в этой области решилась компания **XGI** и полностью провалилась со своими многопроцессорными разработками **Volari DUO**.

Но единоличное правление AGP, которое длилось на протяжении пяти лет, стало подходить к концу. Все более распространенными становятся материнские платы с разъемом **PCI Express**, который в будущем несомненно станет привычным стандартом для домашних систем. Компания nVIDIA, являющаяся по совместительству производителем системных чипсетов для процессоров AMD, в свою новую разработку – набор системной логики *nForce 4* – внесла поддержку двух слотов PCI Express. Соответствующим образом она адаптировала и свои видеоплаты, добавив в них маленький разъем для мостика, соединяющего два графических адаптера при совместной работе. Суть работы SLI с 1998 года не слишком изменилась: каждый видеопроцессор обрабатывает часть строк, выводящихся на экран. По тестам рост количества кадров в секунду в современных играх и бенч-марках зачастую превышает 100%, то есть SLI эффективнее одной видеокарты более чем в два раза. Разумеется, и цена такой системы увеличивается ровно на стоимость еще одной платы. Раскошелиться на такое могут позволить себе от силы 2-3% от общего числа активных пользователей PC. Но свою роль SLI сыграло: пальма первенства самой производительной системы принадлежит на данный момент nVIDIA.



Являясь весьма производительным решением, nVIDIA GeForce 6800 Ultra в паре с идентичной картой предлагает состоятельному пользователю немыслимые ранее скорости в современных играх.



БОРИС

В России, похоже, входит в моду создавать игры по кино- и литературным лицензиям. После успеха «Ночного Дозора» лицензии от Лукьяненко за несколько месяцев разошлись как горячие пирожки, уже выкуплены права на «Антикиллер» Корецкого и фильм «Бой с тенью» режиссера Свиридова, создателя сериала «Бригада». А намедни еще и «Акелла» объявила о разработке ролевой игры по мотивам повести братьев Стругацких «Трудно быть Богом». Пройти мимо этого проекта мы никак не могли, потому решили побеседовать с одним из авторов произведения, Борисом Натановичем Стругацким.

PC ИГРЫ: Добрый день, Борис Натанович! Скажите, пожалуйста, как Вы относитесь к компьютерным играм?
Борис Стругацкий (далее Б.С.): Сам когда-то давно, на заре компьютеризации, играл много и часто во все игры, которые попадались под руку. Сейчас играю довольно редко и только в *Civilization*. Прекрасное занятие, когда устал и голова уже не работает.

PC ИГРЫ: Совсем недавно компания «Акелла» анонсировала игру по мотивам повести «Трудно быть Богом». Вы принимаете участие в этом проекте?
Б.С.: Я продал соответствующие права и теперь с интересом жду, что получится из этой затеи. Сам никакого участия не принимаю – я совсем не компетентен в этих делах.

PC ИГРЫ: После успеха телевизионного «Ночного Дозора» отечественные игроделы бросились покупать права на книги. По тому же Лукьяненко, например, готовятся едва ли не пятнадцать самостоятельных игр. Насколько эта волна ажиотажа коснулась Вас?
Б.С.: Я получил несколько предложений. Посмотрим, что из этого выйдет. Что до ажиотажа, то, на мой взгляд, это вполне разумный коммерческий подход. Куй железо, пока горячо, как говорится.

PC ИГРЫ: Как Вы сами относитесь к практике поточного переноса литературных сюжетов на другие носители: в кино, игры? Есть ли здесь место иным мотивам, кроме коммерческих?
Б.С.: Как правило, нет. Но, теоретически, хорошая экранизация – это реальность кино. Вспомним **«На берегу»**, **«Пепел и алмаз»**, **«Тихий Дон»**. Просто, хорошая экранизация по хорошей книге – большая редкость. А по поводу игр я вообще не берусь судить. Там, по-моему, свои законы, свои понятия «хорошо-плохо». И вообще, если компьютерная игра – это искусство, то я совсем не знаю законов этого искусства.

PC ИГРЫ: А сами Вы «Ночной Дозор» смотрели? Каковы ваши впечатления от фильма?
Б.С.: Нет, фильма не смотрел. И особенно не рвусь. По хорошей книге, повторяю, хорошую экранизацию сделать трудно, а книга – хорошая.

PC ИГРЫ: «Пикник на обочине», пожалуй, одно из самых почитаемых в народе произведений Стругацких. Как Вы относитесь к этой повести, и почему, на Ваш взгляд, она оказалась столь популярной?
Б.С.: «Пикник» мы никогда не считали одним из лучших наших произведений, но относились к нему с должным уважением. Повесть получилась, что называется, «на все вкусы» – там есть и приключения тела, и приключения духа, и эмоциональное напряжение, и странный мир, и неожиданные повороты сюжета. Поэтому, надо думать, она и ходит среди самых популярных – и школьникам нравится, и пенсионерам.

PC ИГРЫ: По «Пикнику», насколько я помню, была еще настольная игра. И в Украине сейчас делают *S.T.A.L.K.E.R.*, мир которого многое взял из вашей повести. Вы принимали какое-то участие в этих проектах? Планируете ли посмотреть *S.T.A.L.K.E.R.*?
Б.С.: Нет, никакого участия в этих разработках я не принимал, но в S.T.A.L.K.E.R. поиграю с удовольствием.

PC ИГРЫ: А с коммерческой точки зрения эти проекты были как-то полезны для Вас?
Б.С.: Гонорар за настольную игру (очень умеренный) я попросил перевести на счет «АБС-премии» – не знаю, произошел этот перевод или нет. А гонорара за S.T.A.L.K.E.R. мне вообще, как я понимаю, не полагается. Игра использует только некоторые термины из «Пикника», а все права на экранизацию и «компьютеризацию» повести принадлежат не АБС, а американской фирме **TRISTAR**, которая эти права в незапамятные времена выкупила, но фильма до сих пор не сделала.

PC ИГРЫ: На Ваш взгляд, игры можно рассматривать как самостоятельные произведения искусства? Не вытеснят ли в будущем интерактивные развлечения сегодняшнее кино, телевидение, театр, книги?
Б.С.: Пока, по-моему, игры полноценным искусством считать нельзя.
А вытесняют они их уже и сегодня. Но всегда, наряду с основной массой «человеков играющих» (Homo Ludens), будут сохраняться и театралы, и кинолюбы, и книгочеи. Кино ведь не вытеснило театр. А книги – молодцы такие! – и сами способны кого угодно вытеснить. Живучи!

PC ИГРЫ: По каким Вашим произведениям, в принципе, могли бы получиться неплохие игры? Такие, например, в которые Вам было бы интересно играть?
Б.С.: Наверное, и **«Обитаемый остров»**, и **«Жук в муравейнике»**, и **«Стажеры»** способны составить основу для компьютерной игры. Только это, боюсь, будут «стрелялки» и «бегалки», а я предпочитаю стратегии.



СТРУГАЦКИЙ

ИГРАЮ ТОЛЬКО В "ЦИВИЛИЗАЦИЮ"...



PC ИГРЫ: Как Вы относитесь к утверждению, что компьютерные игры отрицательно влияют на воспитание молодежи, являясь причиной немотивированной агрессии у подростков, или что молодежь тупеет на глазах, играя в компьютерные игры?
Б.С.: Молодежь (и человек вообще) тупеет только от чрезмерного увлечения чем-нибудь одним – будь то танцы-шманцы, спорт или мультики. Компьютерные игры – отнюдь не исключение, если играешь в них по шесть часов подряд. Только разнообразие спасает от отупения. И, разумеется, творческий труд.

PC ИГРЫ: Игры все больше стремятся моделировать реальную жизнь. Как Вы считаете, может нас ожидать эпоха повального бегства в виртуальную реальность?
Б.С.: Эта проблема досталась нам в наследство от наших предков. Вспомните главное требование Его Величества римского народа: «Хлеба и зрелищ!» А ведь любое зрелище, по сути своей, есть бегство в виртуальную реальность. Так что угроза эта – старая. И до сих пор как-то обходилось. Я думаю, и впредь обойдется. Жизнь, сама по себе, штука замечательная, никогда (почти) и никому (почти) не надоедает. Хорошо, что большинство рано или поздно благополучно это осознает.

PC ИГРЫ: Глядя на настоящее, можете ли Вы сказать, что прогнозы фантастов-футурологов сбываются в полной мере? То ли это будущее, которым Вы его видели тридцать лет назад?
Б.С.: Сбываются только прогнозы общего характера, конкретности непредсказуемы. Ясно было, что СССР не вечен, но как именно он развалится, когда и почему, не сумел предсказать никто. Никто из фантастов и даже никто из ученых. А я тридцать лет назад вообще был уверен, что так и умру при старом режиме (впрочем, как посмотришь с холодным вниманием вокруг, так и покажется: а ведь к тому оно, похоже, и идет!).

PC ИГРЫ: Спасибо за толику Вашего драгоценного времени, Борис Натанович! Желаем Вам удачи и крепкого здоровья!
Б.С.: Спасибо. И вам – того же.

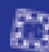


Фото Дмитрия Новикова, Сергея Битюцкого

STAR WARS: KOTOR II



Открой файл swkotor2.ini текстовым редактором. В строчке "Game Options" добавь "EnableCheats=1". Теперь в консоле вводи следующие коды:

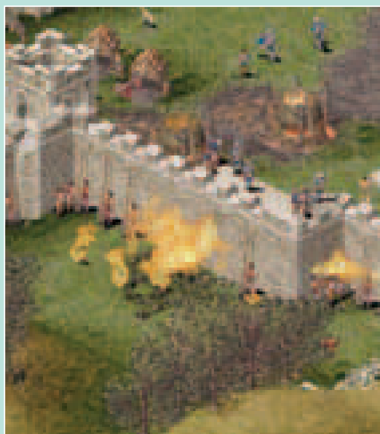
- **Heal** – лечить игрока;
- **addexp XX** – добавить персонажу XX единиц опыта,
- **givecredits XX** – получить XX единиц денег;
- **givemed** – получить 100 Med Kits;
- **giverepair** – получить в подарок 100 Repair Kits;
- **givecomspikes** – получить 100 Computer Spikes;
- **givesecspikes** – получить 100 Section Spikes;
- **givesitharmour** – получить 100 единиц Armour;
- **setstrength XX** – установить значение скилла "Strength";
- **setrepair XX** – установить значение скилла "Repair".

OFP: COLD WAR CRISIS

Во время игры или в главном меню одновременно нажми левый [SHIFT] и [-] на дополнительной клавиатуре. Теперь можешь воспользоваться следующими читами:

- **iwillbetheone** – режим Бога, а иначе – бессмертие;
- **campaign** – разблокировать все доступные уровни. Код необходимо вводить в главном меню игры;
- **savegame** – сохранить текущую игру;
- **endmission** – завершить текущую миссию.

STRONGHOLD



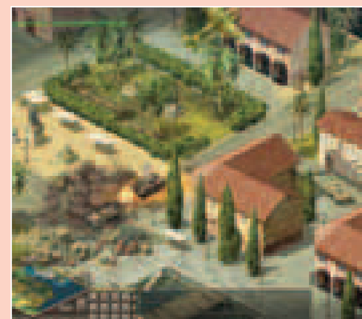
В главном меню игры одновременно нажми клавиши [SHIFT], [ALT] и [A]. Таким образом ты активируешь возможность использования читов. Теперь во время игры используй один из следующих кодов:

- [ALT] + [K] – теперь для постройки зданий тебе не требуется никаких ресурсов;
- [ALT] + [C] – открыть недоступные миссии;
- [ALT] + [S] – изменить игровое время;
- [ALT] + [Z] – моментально разгромить выбранного противника;
- [ALT] + [G] – уничтожить главную крепость;
- [ALT] + [L] – level-up для выбранного юнита;
- [ALT] + [X] – «небольшой» бонус в виде 1000 единиц золота и весомой прибавки к численности населения;
- [ALT] + [Q] – в разы увеличить скорость игры. Быстрее выиграешь… или проиграешь;
- [ALT] + [V] – уничтожить всех врагов на экране;
- [ALT] + [F] – теперь тебе не надо ни за что платить.

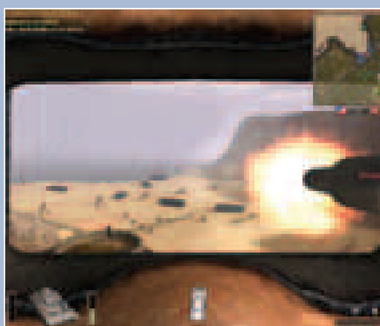
БЛИЦКРИГ: Пылающий Горизонт

Во время игры нажми клавишу [~]. В открывшейся консоли вводи один из следующих кодов:

- **@Password("Panzerklein")** – перед тем как использовать остальные читы, введи этот;
- **@God(0,1)** – режим Бога;
- **@Win(0)** – выиграть сражение.



BATTLEFIELD 1942



В одиночной игре по клавише [~] открываем консоль и вводим:

- **aiCheats.Code Tobias.Karlsson** – твой подопечный становится непобедимым.;
- **aiCheats.Code Jonathan.Gustavsson** – убить всех ботов вражеской армии;
- **aiCheats.Code Thomas.Skoldenborg** – моментально уничтожить всех ботов. И своих и вражеских;
- **aiCheats.Code BotsCanCheatToo** – казалось бы глупые боты тоже начинают использовать полезные коды. Не один ты такой умный;
- **aiCheats.Code TheAllSeeingEyeOfTheAI Programmer** – вывести на экран подробную статистику;
- **aiCheats.Code WalkingIsWayTooTiresome** – переместиться в spawn-локацию.





охотники за модой / гид по стилю

новое шоу по субботам в 21:00

звезда танцпола

новое реалити-шоу по будням в 21:00

элементарный секс

новое шоу по будням в 23:00

ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ

журнал прохождений и кодов для популярных компьютерных игр



04(20), апрель 2005
В продаже с 13 апреля!

В апрельском номере вы найдете детальные прохождения хитовых игр:

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords можно смело назвать одним из самых ожидаемых проектов 2004 года. После успеха Xbox версии создатели решили продолжить триумфальное шествие по жестким дискам обладателей компьютеров. Игра получилась настолько объемной и многогранной, что даже при всем желании мы не смогли бы поместить в нашем журнале ее полное прохождение (официальный гайд занимает более 350 печатных страниц). Да это и не нужно, ведь вся прелесть KoTOR II состоит в свободе выбора. Игрок сам решает, как он будет продвигаться по сюжетной лестнице к финалу. И каким он будет зависит только от вас. В нашем гайде вы найдете:

- советы по игре;
- описание квестов.

Разобравшись с типами героев, вы можете выбрать внешний вид джедая. На фанатских форумах до сих пор обсуждаются вопросы, связанные с этой частью генерации персонажей. Кто-то утверждает, что определенные квесты лучше выполнять персонажам с определенными чертами лица. Советуем не обращать внимания на подобные высказывания.



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Не всякая консольная игра добирается до жестких дисков персональных компьютеров. Но уж если речь заходит о портировании, то издатели и разработчики, как правило, стараются выбирать только самые удачные проекты. Psi-Ops снискал заслуженную славу среди приставочников благодаря интересному сюжету и необычному игровому процессу. Руководство по этой игре включает в себя:

- подробное прохождение;
- описание персонажей.

Вы можете поднять вражеского солдата над землей, ударить его головой об потолок, «высосать» из тела жизненную энергию, а потом спалить беднягу дотла. Впечатляет? Еще бы. А если прибавить к этому внушительный арсенал оружия, получится весьма радужная картина, под которой будет скромно красоваться надпись «супер-хит».



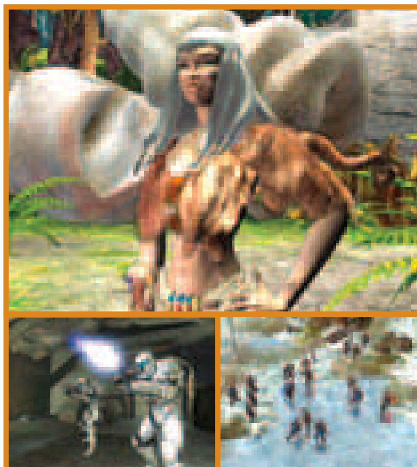
Также в номере ПРОХОЖДЕНИЯ и СОВЕТЫ:

АТЛАНТИДА: ЭВОЛЮЦИЯ
- прохождение игры .

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
- прохождение игры;
- общие советы.

PLAYBOY: THE MANSION
- советы по игре.

SETTLERS: HERITAGE OF KINGS
- прохождение игры.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Первой стратегией в реальном времени была выпущенная в 1984 году ***The Ancient of War***, а не ***Dune 2: The Building of a Dynasty***, как склонны полагать многие. Уже тогда эта игра могла предложить то, что для современных **RTS** является обязательным – в частности возможность одновременного управления несколькими отрядами юнитов.



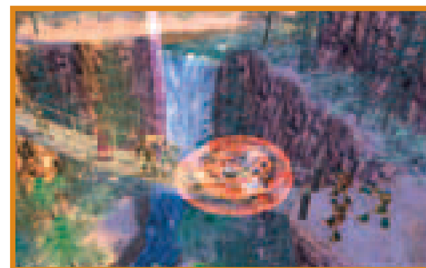
ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:
- история создания **Dungeon Siege**

МУЗЫКА И ИГРЫ:
- Battlefield Vietnam OST

АРХИВ:
- все секреты **Half-Life**

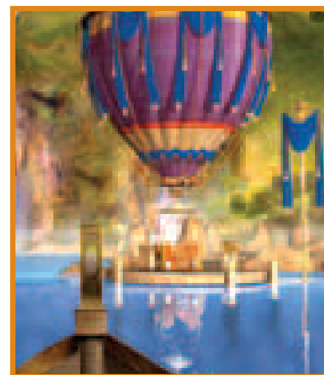
КОД ДОСТУПА:
- подборка чит-кодов к последним играм





Апрельский номер журнала предлагает вашему вниманию следующую тему:





ОБЩЕНИЕ С КОМПЬЮТЕРОМ В XXI ВЕКЕ

Разговоры об идеальном интерфейсе для компьютеров начались задолго до того, как на свет появились сами компьютеры. Правда, сначала это были устройства, рожденные воображением писателей-фантастов: персонажи романов управляли голосом космическими кораблями, перманентно ругаясь с излишне умными бортовыми системами. После появления на свет ЭВМ вопрос перешел в практическую область.

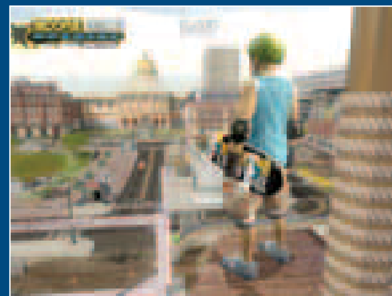
ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

ВЕЩИЦЫ И МАЛЫШ

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
ЗНАКОМЫЕ ВЕЩИЦЫ НА УРОВНЕ TRIANGLE

Полностью пройдя игру в классическом режиме, ты откроешь новый уровень – Triangle. На нем можно найти пару предметов, которые до этого уже засветились в других играх знаменитого сериала. Прежде всего, обрати внимание на пиратский корабль дикого цвета – он был частью уровня Skater Island в ***Tony Hawk's Pro Skater 3***. Ну, а один из здешних вертолетов стоял в ангаре из ***THPS 2***.





GEEKY KID ПОВСЮДУ

Если разработчики ***America's Army*** очень любят йети, то создатели ***THUG 2*** явно «прутся» от парнишки, которого сами называют Geeky Kid. На том же уровне Triangle, если прокатиться по ракете одного из приземленных вертолетов, можно приехать к трем окнам. В одном из них ты увидишь хранилище инопланетян, в другом – странную хирургическую операцию, а в третьем – того самого Geeky Kid. Он будет исполнять перед пришельцами из космоса танец. При большом желании за этого парнишку можно поиграть, открыв соответствующую модель игрока.

ЙЕТИ И КУКУШКА



AMERICA'S ARMY
ОЧЕРЕДНАЯ ПОРЦИЯ ЙЕТИ

И снова на одном из уровней ***America's Army*** был замечен йети. Для его обнаружения надо проделать следующее. Открываем консоль, вызываем карту "sfarctic". После загрузки карты набираем в той же консоли "playerlock 0" и бежим к месту на уровне, обозначенному как Objective A. Там снова открываем консоль и набираем в ней "ghost". Получив возможность пролетать сквозь стены, летим на юго-запад к краю карты. Немного не долетев до последней стены, ты увидишь йети с дробовиком.

VIETCONG
ЧАСЫ С КУКУШКОЙ

Попав в катастрофу на уровне Crash in the Jungle, продвигайся по уровню, пока не наткнешься на заросшие руины. Проходить мимо не спеши – лучше погляди на участок джунглей слева за ними. Если хорошо посмотришь, увидишь часы с кукушкой, непонятно каким шутником оставленные посреди кишащего вьетконговцами леса.

GEEKY KID И ДЬЯВОЛ



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
ОПЯТЬ GEEKY KID

На этот раз парнишка притаился на уровне Boston. Чтобы его найти, вычисли здание с двумя окнами (находящимися на достаточно большой высоте), которые можно разбить. Доберись до окон. В одном из них ты увидишь парня с козлом (западные источники утверждают, что это как-то связано с рекламой игры), а в другом будет сидеть уже знакомый нам Geeky Kid, с которым, при желании, можно потанцевать.

АДСКИЙ СЧЕТЧИК

Попав на адскую часть уровня Pro Skater, оцени окружающие красоты, помаши ручкой самому Дьяволу и обрати внимание на вход в коридор, ведущий к его тронной комнате. Над входом будет висеть счетчик, похожий на те, что ставят в американских фаст-фудах. Только вместо количества обслуженных клиентов он отображает количество принятых на вечное перевоспитание душ. Однако, ничто человеческое потусторонним силам не чуждо.

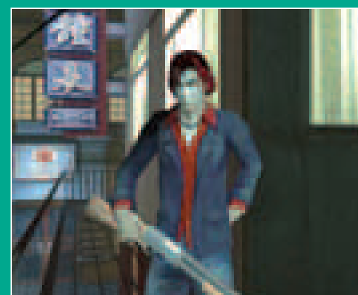
СПАМ И СУДЬБА

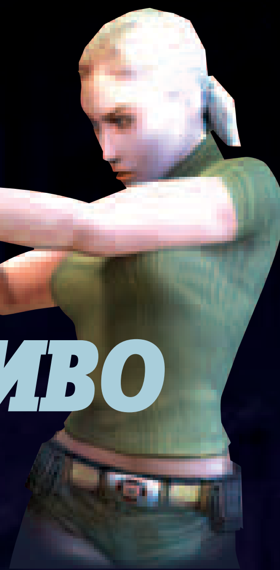
DOOM 3
И В ДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ БЫВАЕТ СПАМ

Оказывается, и через много лет человечество будет преследовать напасть под названием спам. Более того, люди будущего будут страдать от тех же писем, которые существуют сегодня. Получить их можно так: вызволив ученого из камеры смерти, дай ему открыть офис, а затем застрели. Из него выпадет PDA, на котором помимо обычных e-mail сообщений будет лежать спам-письмо с просьбой о помощи президенту Нигерии!

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES
ГЛАВНОЕ НЕ ПОБЕДА...

На пляже в Santa Monica ты встретишь девушку, которая постоянно говорит загадками. Если тебе не жалко двадцати долларов, можешь задать ей вопрос о своей судьбе. Причем среди остальных вопросов будет один весьма любопытный: «Останусь ли я в конце игры победителем?». На него девушка, не иначе как словами жадных до денег разработчиков, отвечает: «Какая разница? Главное, что ты ее купил».



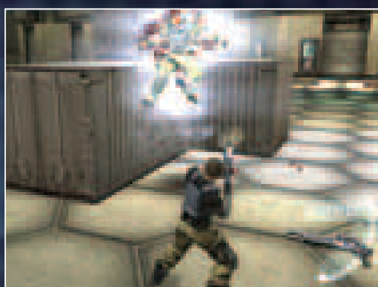


PSI-OPS

УЧИСЬ УБИВАТЬ КРАСИВО

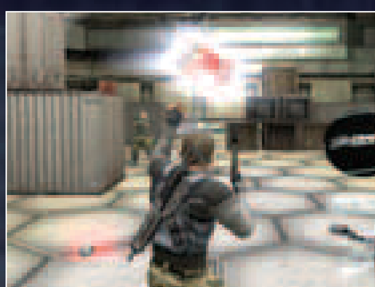
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy – игра крайне простая в освоении, но научиться играть в нее красиво не так уж и просто. Одно дело – тупо идти по уровню и сносить голову каждому, кто покусится на твое здоровье, свободу и благополучие, но совсем другое – превратить каждую комнату, наполненную врагами, в кровавую баню и искусно поставленное театрализованное представление одновременно. Прочитав следующий далее полезный текст, ты узнаешь, как использовать свое оружие с максимальным вредом для врага и показывать замечательные фокусы с летальным исходом. В общем, следуй нашим советам.

ОРУДИЕ ПРОЛЕТАРИАТА



Забудь про дробовик. Дробовик – оружие пьяного колхозника; настоящему профессионалу он будет только мешать. Да, в упор шотган сносит головы хоть двум врагам одновременно, только вот если ты смог к кому-то подбежать в упор – значит этот кто-то уже всадил в тебя десятка три пуль. Куда проще воспользоваться телекинезом или старым добрым автоматом.
Единственное полезное применение шотгана – в связке с телекинезом. «Подкидываем» мерзавца в своем направлении, и на излете, зажав клавишу [CTRL], стреляем из шотгана. К сожалению, выполнить оный трюк получается редко. Зато уже если получится, то счастью твоему не будет предела.

ВОЙНА ОГНЕМ



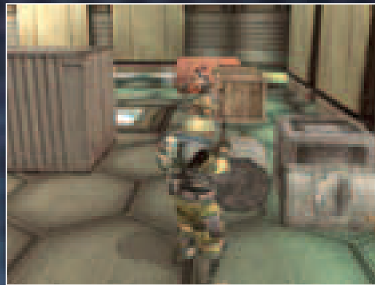
Не менее полезным в деле истребления врага могут быть и некоторые особенности интерьера. Например, со всего размаха ударившись головой об выступ в потолке, вражеский солдат уже никогда не встанет. Таким же печальным исходом обычно заканчивается встреча вражеской головы с железным ящиком.
Ну, а самым лучшим способом отправить в иной мир можно смело считать емкости с легко воспламеняющимися субстанциями. Можно взять канистру и запустить ей во вражеское столпотворение – двое-трое непременно скоропостижно скончаются. А можно наоборот запустить тушей в камуфляже прямиком в бочку с бензином.

УЧИСЬ ЛЕТАТЬ!



Телекинез тоже нужно использовать с умом. Конечно, всегда можно убить полчаса времени, с сумасшедшим хохотом вминая истекающих кровью солдат врага в стены, потолок и железные ящики. Только вот уж больно живучи гады – умирают с двух-трех ударов. Поэтому действовать нужно с умом, учитывая особенности окружения. Если на уровне много высоких башен и глубоких канав – сам Бог велел нам помочь врагам полетать. Никаких сложных манипуляций. Просто немного подталкиваешь вражину к краю – и он уже с криком летит вниз. При должной сноровке секунды за три можно очистить от десятка врагов приличных размеров комнату.

АССОРТИМЕНТ



Телекинез – это очень весело, но разнообразия ради, да и вообще для пущей легкости бытия, не забывай и про другие волшебства. Используй Mind Control, когда не хочется подставляться под пули: враги, взятые тобой под контроль умеют делать все то же, что и ты (кроме псионики, конечно), но тебе, в общем-то, абсолютно наплевать на раны. Сдохнет – одним врагом меньше.
Не забывай о тренировочной комнате. В ней можно безболезненно творить все, что пожелаешь – ты бессмертен, патронов навалом, и на заказ тебе выдают любого врага в любом количестве.

Текст: Илья Зибирев

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет. Начну с вопроса на засыпку: может ли издание с гордым названием «PC ИГРЫ» посвятить целых пять журнальных страниц серии игр, большинство из которых являются консольным эксклюзивом? Понимаю, вопрос не простой. Некоторые из вас, камрады-читатели, относящиеся к PC-пуританам, наверняка возмутятся: «Приставочное прошлое есть грех страшнее секса до брака!» Другие отнесутся с пониманием: дескать, мы живем в век толерантности, любая точка зрения достойна уважения, а потому нельзя осуждать ни братьев-приставочников, ни редакцию, вздумавшую поставить в рубрику «Ретро» консольную серию. Возмущенные реплики перестанут раздаваться, как только будет обнародовано название легенды, обаяние которой примирило персональщиков и приставочников. *Final Fantasy*. Как я и предполагал, все споры мигом утихли. Потому что даже те, кому не по душе своеобразный геймплей Final Fantasy, уважают культовую серию. Зачем ограничивать себя какой-нибудь одной платформой и автоматически относить все остальные к категории «ошибка природы»? В случае с Final Fantasy на помощь приходят эмуляторы, позволяющие играть в консольные хиты и на компьютере. Кроме того, изначально Final Fantasy VII–IX вышли на PSX, которую саму без особых проблем можно приобрести в России, как и игры к ней.
И помни: война форматов не имеет смысла.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



FINAL FANTASY

FINAL FANTASY VII	
ЖАНР ИГРЫ	RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Square Enix
ОБЬЕМ	4 CD
ДАТА ВЫХОДА:	1998 год

FINAL FANTASY VIII	
ЖАНР ИГРЫ	RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Square Enix
РАЗРАБОТЧИК	Square Enix
ОБЬЕМ	5 CD
ДАТА ВЫХОДА:	1999 год

ФАНТАЗИЯ УМИРАЕТ ПОСЛЕДНЕЙ

История *Final Fantasy* насчитывает порядка двух десятков игр (если считать проекты, вроде *Mystic Quest*, имеющие побочное отношение к знаменитому сериалу). Из них в PC-варианте вышли лишь три: *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII* и *Final Fantasy XI*. Последняя никак не подпадает под временные рамки рубрики «Ретро», а потому обойдемся без нее, уделив основное внимание знаменитым седьмой и восьмой частям культового сериала.

ЭПИЧЕСКАЯ СИЛА

Final Fantasy относится к так называемым эпическим RPG. Каждая часть серии чертовски длинна и сложна, имеет глубокий продуманный сюжет, а поступки персонажей напрямую связаны с судьбой мира. Цель всегда одна – спасти всех и вся, и не важно, какие мотивы руководят героями. Это может быть, что угодно: дружба, любовь, отчаяние, предательство.
Final Fantasy – продукт с пометкой "Made in Japan". Азиатские религии и философия говорят о взаимосвязанности всех живых существ – то же самое и в Final Fantasy. Каждая планета (новая часть означает новый мир – таков принцип разработчиков) напоминает живой организм, источник жизни и силы. Потому герои не скупятся на фразы типа «Мир умирает». Идея баланса в природе и среди людей, а также между природой и людьми красной нитью проходит через всю серию. И если баланс нарушен, ничего хорошего ждать не следует. Помимо людей, миры Final Fantasy населены всевозможными мифическими существами. Часть из них известна каждому: гномы, призраки, вампиры, русалки, эльфы, феи; другая часть изобретена

КОМПОЗИТОР С ФАНТАЗИЕЙ

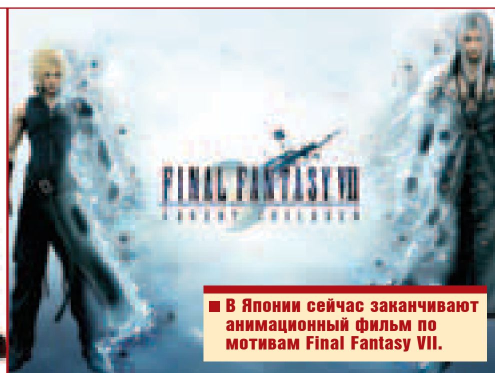
Музыка *Final Fantasy* – тема отдельного разговора. Композитору **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu) удавалось даже нинтендовские «бипы» превращать в чудесную симфоническую музыку. Композиции не надоедали, как бы часто они не повторялись. Не удивительно, что сингл из *Final Fantasy VIII* разошелся тиражом в 400 тысяч экземпляров.



■ Кстати, начинал Уэмацу с сочинения музыки к PC-играм.



■ Любишь аниме, люби и Final Fantasy.

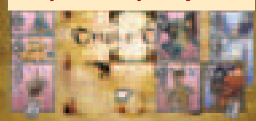


■ В Японии сейчас заканчивают анимационный фильм по мотивам Final Fantasy VII.


■ На исследование всей карты любой части FF уходят недели.



МАЛ, ДА УДАЛ


■ В FFV III можно и в картишки перекинуться.

Final Fantasy не надоедает и благодаря своеобразным бонусам к основному геймплею: многочисленным мини-играм. В седьмой части есть и сноубординг, и гонки на мотоциклах и на чокобо, и подводное сражение. А как забыть захват поезда в ***FF VII***, где по плану нужно отцепить президентский вагон и заменить его муляжем?! Если же и это не по душе, развлекись карточной игрой или охотой на чокобо.

разработчиками серии. К последним относятся чокобо и муглы (не путать с маглами). Муглы напоминают розовых кроликов, а чокобо – страусов. Что касается монстров, то они словно понадерганы из справочника «Легенды мира»: из греческой, скандинавской, индийской, арабской и библейской мифологии.

ИНТЕРАКТИВНАЯ СКАЗКА

Final Fantasy VII – оригинальная игра, похожая исключительно на саму себя. Почти каждый элемент ее успеха был уникален: и магия, и боевка, и оружие. А великолепный сюжет цепко держит геймера, не позволяя отвлекаться на такие глупости, как ужин, сон и лекции в университете.
Клауд, главный герой Final Fantasy VII, – вольный наемник, за деньги выполняющий задания любой сложности и опасности. Его нанимает повстанческая группа Avalanche, и вместе с подельниками Клауд пытается устроить диверсию на реакторе мощной корпорации Shinra Co. Она выкачивает из недр планеты Mako жизненную энергию. Миру и всему живому угрожает гибель.
Впрочем, это только завязка Final Fantasy VII. Дальше сюжет закручивается, и уже не знаешь, от кого и какой напасти ждать.
Консольная RPG Final Fantasy VII имеет несколько существенных отличий от своего PC-собрата. В ней игроку предоставляется куда меньше свободы, чем даже в распоследнем клоне ***Diablo***, не говоря уж о серии ***The Elder Scrolls***. Ты связан по рукам и ногам сюжетом, не принимая ключевых решений и не надеясь на нелинейность прохождения. Не случайно злопыхатели называют Final Fantasy VII интерактивной сказкой со сражениями. Да и сражения-то своеобразные – ты фактически наблюдаешь за битвой, как полководец, а не как солдат.
В Final Fantasy VII, как в русской поговорке, один в поле не воин. Партия состоит из трех человек. Ты путешествуешь по карте мира и попадаешь в города, подземелья, замки. Передвигаться по карте мира можно как на своих двоих, так и на машинах, летучем корабле и даже чокобо.
Боевая система Final Fantasy VII представляет собой походовую схватку в реальном времени. Скорость ходов зависит от того, насколько быстро персонаж восстанавливает свои силы. С помощью магии можно ускорить действия своих персонажей и замедлить противника. В стратегическом плане такие схватки



■ Final Fantasy VIII занимала аж 5 дисков – гигантомания однако.

Азиатские религии и философия говорят о взаимосвязанности всех живых существ – то же самое и в Final Fantasy


■ В FF VIII было больше анимации, чем в любой другой игре того времени.



■ Угловатые персонажи тоже умеют любить.

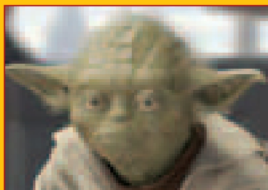


■ Сквалл из FF VIII – большой модник.



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

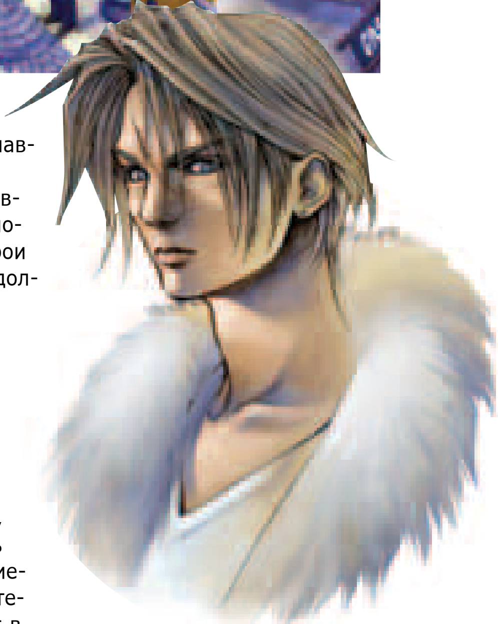
Несмотря на то, что действие каждой новой части *Final Fantasy* не связано с предыдущей, в сериале есть сквозные персонажи. Например, Сид, Ведж и Биггс. Троица, кстати, имеет непосредственное отношение к саге **Джорджа Лукаса** «Звездные войны». Персонажи с фамилиями Ведж и Биггс есть в «Звездных войнах». Во время атаки на Звезду Смерти они прикрывают звездолет Люка Скайуокера с флангов. В Final Fantasy Биггс и Ведж все время играют разные роли. То они солдаты империи, то повстанцы, то друзья, то враги. Что касается Сида, то, как шутят разработчики, Сид – это Йода Final Fantasy.



выгодно отличаются от мышекликания Diablo, хотя бои и длились дольше.

ЛЮБОВЬ ВРАЩАЕТ МИР

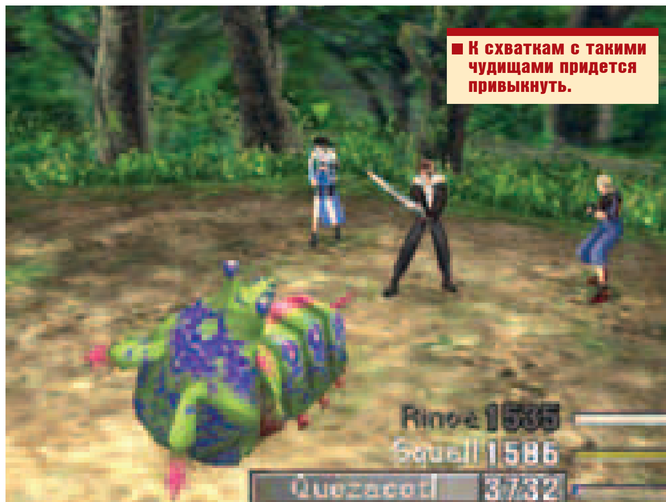
В 1999 году увидела свет долгожданная ***Final Fantasy VIII***. Восьмая часть оказалась чересчур серьезной, и даже с примесью сюрреализма. Персонажи были отрисованы реалистично, а не в мультяшном стиле. Все это отпугнуло многих фэнов серии и привлекло новых – FF VIII, так же, как и ее предшественника, раскупили неприлично большим тиражом. Сюжет построен на взаимоотношениях наемника Сквалла и предводительницы повстанческой группы Риноа. Сквалл будет похищать президента, захватывать телестанцию, организовывать убийство злой колдуньи (все, как в жизни – укрытие повыше, снайперка в руках), спасать Риноа в открытом космосе – всего не перечислишь. Но это не главное. Final Fantasy VIII, где движущей силой сюжета является любовь, – самая эмоциональная игра 90-х. Герои разговаривают часто и подолгу, а не ограничиваются брифингом предстоящей миссии. Они смеются, ссорятся, дерутся и выглядят живыми. А анимационные вставки просто завораживают. Ролики из FF VIII можно пересматривать по много раз, нажимая паузу, чтобы получше разглядеть лепестки цветов, сыплющиеся с неба, круги на воде, тени на коже героев и блеск в глубине их глаз.



Считается, что непродолжительный альянс Final Fantasy с PC разрушил неудачный порт – на мониторе компьютера игра выглядит хуже, чем на экране телевизора. Но вот ведь в чем парадокс. Я заново прошел FF VIII совсем недавно и официально заявляю: визуально она прекрасна. Там, где не хватает полигонов, остальное дорисовывает воображение. Талант разработчиков заставляет тебя верить и в летающий Сад, и в плавучий город, и в мегаполис, спрятанный во льдах. Невероятно, но твоя личная фантазия становится частью геймплея.

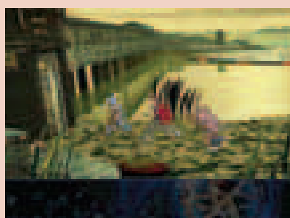


Final Fantasy VIII, где движущей силой сюжета является любовь, – самая эмоциональная игра 1990-х



■ К схваткам с такими чудищами придется привыкнуть.





Septerra Core: Legacy of the Creator

Жанр игры: RPG
Издатель: Monolith Productions
Разработчик: Valkyrie Studios
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1999 год

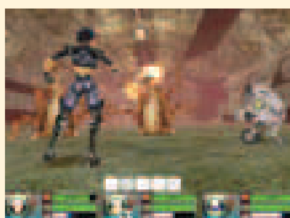
Septerra Core и ***Final Fantasy*** – соседи по палате. Но, если пациент FF просто заглянул на плановое обследование, то проект **Valkyrie Studios** – больной, которому чудом удалось выкарабкаться. Игровой мир представлен в виде ядра с шестью вращающимися вокруг него куполами. Сюжет линеен и напоминает сюжет ***Final Fantasy VII***. Главный злодей здесь тоже сосет все соки из планеты. Майя, коварная девица, которой выпала нелегкая участь остановить негодника, путешествует по миру в компании единомышленников, попутно сталкиваясь с киборгами, космическими пиратами, гигантскими насекомыми, собакой-роботом и другими милыми существами. Помимо сюжета, разработчикам **Septerra Core** надо сказать спасибо за взаимопонимание игры с мышкой.



QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

Жанр игры: Adventure / RPG
Издатель: Sierra Entertainment
Разработчик: Sierra Entertainment
Объем: 2 CD
Дата выхода: 1998 год

В ***Quest For Glory V: Dragon Fire*** искусно смешаны квест и RPG. Ее нельзя напрямую отнести к консольным ролевым играм, но интригующий сюжет, общий антураж и юмор роднят их. Quest For Glory V – одна из лучших приключенческих игр 1998 года, выполненная с большим размахом.
В заключительной части славной серии Quest For Glory королевство Силмарии переживает не лучшие времена. От руки киллера погиб король, взбунтовалась армия, да еще и дракон вырвался на свободу после столетнего пребывания в местах, не столь отдаленных. Можно себе представить, как он зол. Игроку предстоит навести порядок в королевстве и вернуть дракона на нары. Набор персонажей стандартен для серии: маг, воин и вор.



ANACHRONOX

Жанр игры: RPG
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: ION Storm
Объем: 2 CD
Дата выхода: 2001 год

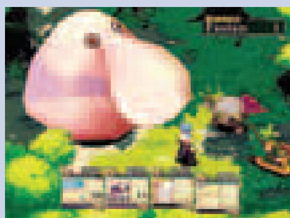
Anachronox полностью оправдывает свое название (а произошло оно, как несложно догадаться, от слова «анахронизм»). Хорошая по сути игра просто вышла не в свое время. Появись она на пару-тройку лет раньше, совсем другое дело. В 2001 году было уже нелепо выпускать игру на движке ***Quake II***. Создатель игры **Том Холл** (Tom Hall) рискнул, надеясь искупить графические недостатки атмосферой космооперы, превосходным юмором и геймплеем в духе консольных RPG. Большой фанат ***Final Fantasy VII***, он хотел сделать ее западный аналог, дополнив своими идеями. Критики весьма благосклонно отнеслись к долгострою Anachronox, а вот игроки, увы, проигнорировали приключения частного детектива Слая Бутса и его напарников.



Grandia II

Жанр игры: RPG
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Game Arts
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2002 год

И снова запоздалый порт, на этот раз – с **Dreamcast**. Там ***Grandia II*** материализовалась еще в 2000 году. В свое время ради этой игры некоторые покупали Dreamcast. А вот апгрейдить свой компьютер, дабы узреть все красоты Grandia II, не придется. Мутная заставка и плохонькая графика сразу же отпугивают. Только фанаты аниме и консольных ролевых игр находят в себе силы взять управление над кучкой пучеглазых карапузов, надумавших предотвратить возвращение темных сил. Боевка похожа на Final Fantasy за одним приятным исключением – каждого персонажа в партии можно отдать на откуп AI, задав манеру поведения в схватке. Собственно говоря, боевая система и интересный сюжет – слагаемые, ради которых стоит играть в Grandia II.



BREATH OF FIRE IV

Жанр игры: RPG
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2003 год

Серия ***Breath of Fire*** – продукт, сделанный японцами для японцев. Первые две ее части вышли на **Super Nintendo**, третья и четвертая – на **PSX**. Как так получилось, что ***Breath of Fire IV***, изданная на приставке еще в 2000 году, спустя несколько лет была портирована на компьютер, известно только руководству **Capcom**. Впрочем, винить его можно только в запоздалом порте. За саму же игру, выполненную в духе ранних ***Final Fantasy***, большое спасибо и респект. Спрайтовая графика, классический геймплей JRPG и отменный сюжет в лучших традициях жанра. Историю о странном мире, в котором два континента разделены океаном грязи, дополняют многочисленные мини-игры. Особенно хороши «царь горы на мачте корабля» и создание города фей.



SUMMONER

Жанр игры: RPG
Издатель: THQ
Разработчик: Violition Inc.
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2001 год

В начале XXI века компания **Violition**, известная публике шутером ***Red Faction***, попробовала свои силы в жанре консольных RPG. Попытку признали удачной, издатель даже санкционировал разработку сиквела. ***Summoner*** приняли достаточно тепло, хотя никаких новаторских идей игра не несет. Ты играешь за Джозефа, деревенского простака, поражающего своей недалекостью. Однако есть в нем нечто, способное даже из дурака сделать героя: Джозеф может призывать могущественных чудовищ. Однажды такого скастовал, что разрушил собственную деревню. Пришлось бедолаге отправляться на все четыре стороны и искать приключений на свой зад. В общем, игра на любителя, сделанная не гениями, а крепкими ремесленниками.

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ…

…ИЛИ ЖИЗНЕОПИСАНИЕ ВЕЛИКОГО ФАНТАЗЕРА

Легенду не ждали. А если и ждали, то уж никак не от маленькой японской компании Square Co., занимавшейся разработкой игр для Famicom (сокращение от Family Computer), 8-битного японского эквивалента Nintendo Entertainment System. Дела Square шли из рук вон плохо – компания балансировала на грани банкротства и, чтобы выжить, отчаянно нуждалась в хите.

ДОРОГОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

С начала 1990-х годов *Final Fantasy* распространялась по всему миру и обзавелась миллионами фэнов. Однако настоящий прорыв случился в 1997 году, когда вышла седьмая часть серии. *Final Fantasy VII* фактически была первым блокбастером в истории игр. Сто двадцать человек делали эту трехмерную игру в течение трех лет. Разработка обошлась в 30 миллионов долларов. Впрочем, все затраты быстро окупились. Игра разошлась супертиражом, попала в книгу рекордов Гиннеса и вернула популярность RPG в Северной Америке.

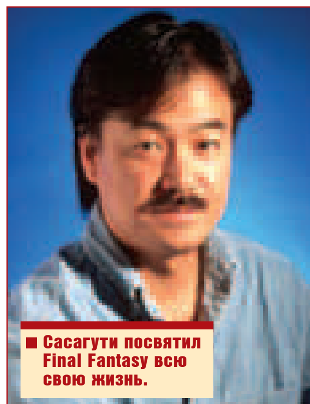


Одни уверяют, что над **Square** сжалилась великая японская богиня Аматерасу, другие, что компанию спас гений **Хиронобу Сасагути** (Hironobu Sacaguchi), считающийся родным отцом серии ***Final Fantasy***. Так или иначе, в 1987 году на прилавки магазинов страны восходящего солнца легла первая часть Final Fantasy. С тех пор в Square не знают бед, а жены перестали доставать мужей-игроделов, почему они зарабатывают мало денег.

РЕЦЕПТУРА ВОЛШЕБСТВА

Если ты представляешь Хиронобу Сасагути умудренным жизнью старцем, с седовласой бородкой, то ошибаешься. Ему всего 43 года. Трудовая книжка Сасагути лежит в Square с момента основания компании в 1986 году. Тогда 24-летний Сасагути возглавил отдел разработки. До этого парень успел поработать на **Nintendo** (начинал простым программистом) и неплохо себя зарекомендовал. Он был игроделом от Бога.

– *Когда я был студентом, я обожал свой компьютер* **Apple II**, – рассказывает Сасагути. – *Из Америки потоком лились самые разные игровые проекты, и это подогревало мой интерес к разработке игр. Я играл часами, но вскоре этого стало недостаточно. Я занялся самообучением, начал сам писать игры. Я хотел понять каждый аспект разработки и повторить его самостоятельно. В те годы я играл, играл и играл без перерыва.*



Сасагути посвятил Final Fantasy всю свою жизнь.



Сасагути: «Diablo?! И это вы называете RPG?!»

Возглавив отдел разработки Square, Сасагути принялся воплощать в жизнь свои идеи по поводу игр. Он не сомневался: важнейшей частью любой игры является сюжет.

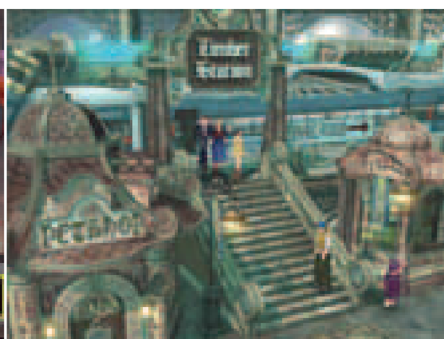
– *Мне нравится рассказывать истории*, – признается Сасагути. – *Нравятся персонажи, которые плачут или смеются на экране – они как живые. Меня и моих подопечных вдохновляют самые обычные события наших жизней: борьба, открытия, компромиссы и любовь. Из этих элементов создается Final Fantasy.*

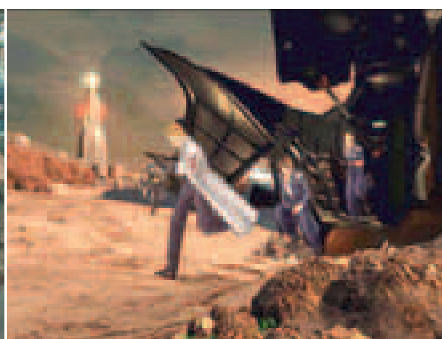
Успех серии Final Fantasy доказал – рецептура верная.

СПАСТИ ПРИНЦЕССУ

Final Fantasy быстро завоевала огромную популярность в Японии, подвинув локтями серию ***Dragon Warrior***, тогдашнего лидера JRPG. В Dragon Warrior отважный рыцарь раз за разом спасал принцесс. Разработчики-фантазеры подшутили над этим клише – главный герой FFI герой сначала тоже озабочен спасением принцессы. Спас. Однако там, где Dragon Warrior заканчивался, Final Fantasy только начиналась. Большой успех ждал и ***Final Fantasy II***, подкупившую публику системой Word Memory. Игровой агрегат NES запоминал имя, введенное тобой, и дальше называл тебя указанным ником. Геймеры пришли в восторг от нововведения, кажущегося сейчас столь незначительным. ***Final Fantasy IV*** была одной из первой ролевых игр, использовавших 16-битную графику. Команда разработчиков Square росла, рос и сам Сасагути. В родной компании к нему относились как к гуру и слушались беспрекословно. В 1991 году он стал вице-президентом Square, а в 1995 году возглавил американское отделение компании и заставил янки полюбить Final Fantasy. При этом Сасагути оставался неизменным продюсером серии. Именно благодаря его настояниям Square разорвала контракт с Nintendo и пе-








■ Скалл, Рина и Сейфер – любовный треугольник из Final Fantasy VIII.



реметнулась под крылышко **Sony**. Самая мощная на тот момент консоль **PSX** позволяла сделать реальностью почти любую фантазию.

САМООБМАН

Когда стало понятно, что продажи ***Final Fantasy VII*** побьют все рекорды (только за первую неделю разошлось 2 миллиона дисков), Хиронобу Сасагути задумался над анимационным фильмом, так сказать, «по мотивам». Этот проект стал крупнейшим провалом Square за последние пятнадцать лет. Сасагути позволили потратить 150 миллионов долларов на производство ***Final Fantasy: The Spirits Within***. Японцы перехитрили сами себя. Они затеяли фильм после того, как опробовали новые анимационные технологии, намереваясь использовать их для роликов в Final Fantasy X. Попробовали – понравилось. Подумалось, а не заработать ли на нашем умении денег? Увы, надежды Square завлечь в кинотеатры толпы народа лишь для того, чтобы продемонстрировать им чудеса анимации, оказались самообманом.

СТАРАЯ ГВАРДИЯ

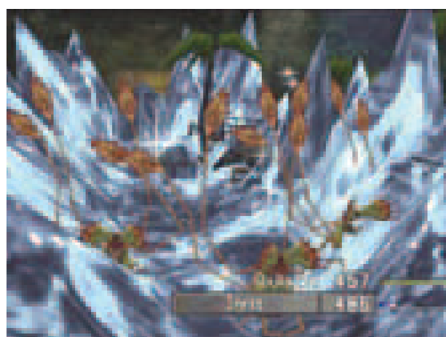
Сегодня Сасагути с головой ушел в финансовые дела **Square USA**, и все меньше внимания уделяет продюсированию серии. **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu), неизменный композитор серии, недавно расстался с Square, отправившись в свободное плавание. Он обещает и дальше сочинять музыку для Final Fantasy, но верится в это с трудом – в FF X было лишь пара треков за его авторством. Сейчас Уэмацу гастролирует по США с программой **Dear Friends: Music from Final Fantasy**. Симфоническое шоу пользуется большим успехом. Кстати, Уэмацу стал первым композитором, выступающим с музыкой из игр в первоapprox разрядных концертных залах.
Возможно, кто-то до сих пор недоумевает, почему серия называется Final Fantasy? Предоставим слово **Юсуке Наора** (Yusuke Naora), арт-директору ***Final Fantasy VIII***:

– Почему Final Fantasy? Чаще всего этот вопрос задают в Японии, но, похоже, и за ее пределами есть недопонимание. Видите ли, каждый раз, когда мы делаем Final Fantasy, нам кажется, что она будет последней игрой в серии. Потому и стараемся. Если честно, я не знаю, когда выйдет последняя Final Fantasy.
Вряд ли в ближайшем будущем популярность Final Fantasy пойдет на спад. История, придуманная Сасагути, оказалась бесконечной. 

ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

В середине 1990-х годов **Хиронобу Сасагути** основал **Square Pictures**, подразделение, занимающееся исключительно анимацией – для игр, и для кино. На Гавайях за 40 миллионов долларов построили суперстудию. В штат приняли 300 (!) человек, в резюме которых – ***«Титаник»*** и ***«Матрица»***. С их помощью технология motion-capture была освоена в считанные недели. Десятки людей в облегающих черных костюмах, опутанных датчиками, бегали, прыгали, хохотали и плакали. Каждый жест и каждая гримаса фиксировалась дюжиной камер.

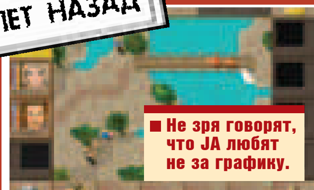

■ По замыслу Сасагути, героиня FF: The Spirits Within должна была стать первой киберзвездой кино. Не стала.




■ Для каждой серии FF разработчики готовят новую красивую историю любви.



10 ЛЕТ НАЗАД


Не зря говорят, что JA любят не за графику.

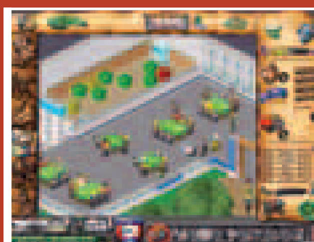
В ОЖИДАНИИ E3

Апрель 1995 года выдался небогатым на новости. Мир обсуждает **Sony PlayStation 2**, выпущенную в Японии, но пока недоступную всему остальному миру. IBM издала **PC DOS 7**. Компания **Interplay** приобрела студию **Shiny Entertainment**, известную мультиплатформенной аркадой ***Earthworm Jim***. **Sirtech** анонсировала тактическую стратегию ***Jagged Alliance: Deadly Games***. Другие компании приберегли хитовые анонсы для **Electronic Entertainment Expo**, дебют которой намечен на 11-13 мая в Лос-Анджелесе.



РЕДКАЯ ПОКУПКА

Fast Food Tycoon никому не пришелся по вкусу.
Компания **Nintendo**, лидирующая на тот момент на рынке консолей, приобрела студию **Rare Ltd**. Правда, не полностью, а только на четверть – японцы завладели 25-процентным пакетом акций английского разработчика. Интерес к Rare был вполне обоснован, ведь в апреле 1995 года ее ***Donkey Kong Country*** для **Super Nintendo Entertainment System** признали «самой быстро распродаваемой игрой» (тираж перевалил за 7.5 миллионов копий). Кстати, за многолетнюю историю существования, на PC-платформе Rare отметилась лишь провальной ***Fast Food Tycoon***.

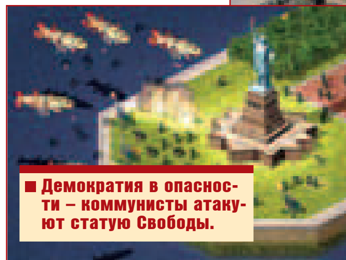


5 ЛЕТ НАЗАД

КОММУНИСТИЧЕСКАЯ АГРЕССИЯ

«Овладевшая новыми таинственными технологиями и охваченная жаждой мести, Советская империя вторгается в Америку. Нью-Йорк и Вашингтон захвачены. Армия, не готовая к неожиданной атаке, в смятении. Будет ли Свобода уничтожена коммунистической агрессией?»
28 апреля 2000 года **Electronic Arts** официально анонсировала ***Command & Conquer: Red Alert 2***, сиквел замечательной стратегии в реальном времени, разошедшейся трехмиллионным тиражом. **Westwood Studios** вновь взяла на себя ответственность правдиво и без прикрас поведать о новой схватке Страны Советов и западных союзников, развернувшейся в альтернативной Вселенной. В комплект с игрой входит новое оружие, новые тактики боя, возможность воевать в интернете и привычный яростный геймплей ***Red Alert***.
Защищать свободу или топтать демократию? Право решать предоставили игрокам.


Наши геймеры по привычке защищали Родину...


Демократия в опасности – коммунисты атакуют статую Свободы.

BLIZZARD В СТРЕССЕ


Diablo II был самой успешной игрой Blizzard... пока не появился World of Warcraft.

Blizzard Entertainment объявила о скором завершении работ над ***Diablo II***. В апреле 2000 года стартовала последняя проверка – открытый стресс-тест **Battle.net**. Компания отобрала 100 тысяч человек, которым предстояло проверить на вшивость интернет-серверы. Заявки принимались со всего мира, бета-тестеры отбирались методом случайной выборки. Счастливчики получили два письма: одно с указанием адреса в интернете, откуда можно скачать 100-мегабайтную бету Diablo II, а другое с кодом доступа на Battle.net. Бета включала в себя часть первого акта игры. Единственный доступный персонаж – Варвар. Стресс-тест прошел успешно. С ***World of Warcraft***, выпущенной в конце прошлого года, Blizzard Entertainment повезло меньше – многие серверы не выдержали наплыва страждущих. А ведь тестировали WoW гораздо дольше, чем Diablo II.
http://www.icq.com/register/

БЕСТСЕЛЛЕРЫ АПРЕЛЯ 2000 ГОДА

Ты наверняка уже запамятовал, какие игры были хитами весной 2000 года. Что ж, напомним. Перед тобой – рейтинг продаж PC-игр в Северной Америке за 2-8 апреля.

1. The Sims	Electronic Arts
2. Who Wants To Be A Millionaire	Disney
3. Lego Island	Mattel
4. Roller Coaster Tycoon	Hasbro
5. Star Trek: Armada	Activision
6. Rainbow Six: Urban Operations	Red Storm
7. Soldier of Fortune	Activision
8. Star Wars: Force Commander	Eidos Interactive
9. Age of Empires II: Age Of Kings	Microsoft
10. Grand Slam Bridge III	Electronic Arts


Мыльная опера The Sims уже пять лет в эфире.

Прошло пять лет. На смену ***The Sims*** пришла ***The Sims 2***, ***Roller Coaster Tycoon*** доросла до третьей части, а игры, названия которых начинаются со слов Star Wars, по-прежнему атакуют чарты с завидной регулярностью. Правда, издает их теперь сама **LucasArts**.

ДОКАЗАНО: ЧТЕНИЕ НАШЕГО ЖУРНАЛА СПОСОБСТВУЕТ МОРАЛЬНОМУ ВОСПИТАНИЮ МОЛОДЕЖИ

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, редакция правильного!
Я получаю ваш журнал с января 2005 года, и вот, что хочу предложить: вам, наверное, стоит открыть рубрику «Письма читателей». Ее можно как-нибудь покрасивее назвать, но суть в том, что читатели будут присылать письма и самые лучшие из них (об играх, железе, софте и, конечно же, жизни) вы публикуете. Поверьте, это обязательно привлечет большое количество подписчиков.

С уважением
Григорий «Brander» Кузин

Привет, инициативный читатель правильного!
Мы тут в редакции пообщались и решили, – а ты ведь прав. Такая рубрика действительно нужна, ибо интересна как читателям, так и нам, сотрудникам твоего любимого журнала. Мы, кстати, даже пилотное название уже придумали – «О наболевшем». И занимать раздел будет… ну, скажем, четыре полосы. Одной из фишек описанной тобой рубрики будет несколько рисунков нашего талантливого художника. Классно придумано, правда? Думаю, еще пару месяцев обсуждения, несколько интересных писем от тебя – и журнал обогатится таким великолепным разделом. Спасибо тебе, Григорий, за неоцененный вклад в развитие нашего журнала.





Читатель, не удосужившийся указать свое имя спрашивает: «А можно выпускать журнал не в среду, а в понедельник?». Со всей ответственностью заявляю – ни в коем случае. Принципиальная позиция нашего издания заключается в том, чтобы выпускать журнал именно в среду, потому что понедельник, как известно, день тяжелый. Выпускать журнал в начале недели – ошибка, которая повлечет за собой резкое снижение прибыли. В общем, либо в среду, либо никогда.

Приветище, редакция самого классного журнала!
Как бы банально это ни звучало, но я пишу вам, а точнее печатаю впервые. Сделать это меня вынудило некоторое недовольство. Я не собираюсь просить новых постеров или демоверсий. Дело вот в чем. Я покупаю ваше Творение с апрельского номера (увы, раньше не догадался), знаю Ваши имена, видел Вас на фотографиях в репортаже о Чернобыле. Но сопоставить, кто есть кто очень трудно, почти невозможно!
Напечатайте, пожалуйста, статью с Вашими фото, а внизу подпишите, кто есть кто. А то нехорошо как-то получается: читаешь статью, а потом думаешь, кто всю эту чушь написал, и как он выглядит?!
Очень благодарен, хотя бы за то, что Вы прочтете это письмо. Спасибо.

Вячеслав Некрасов



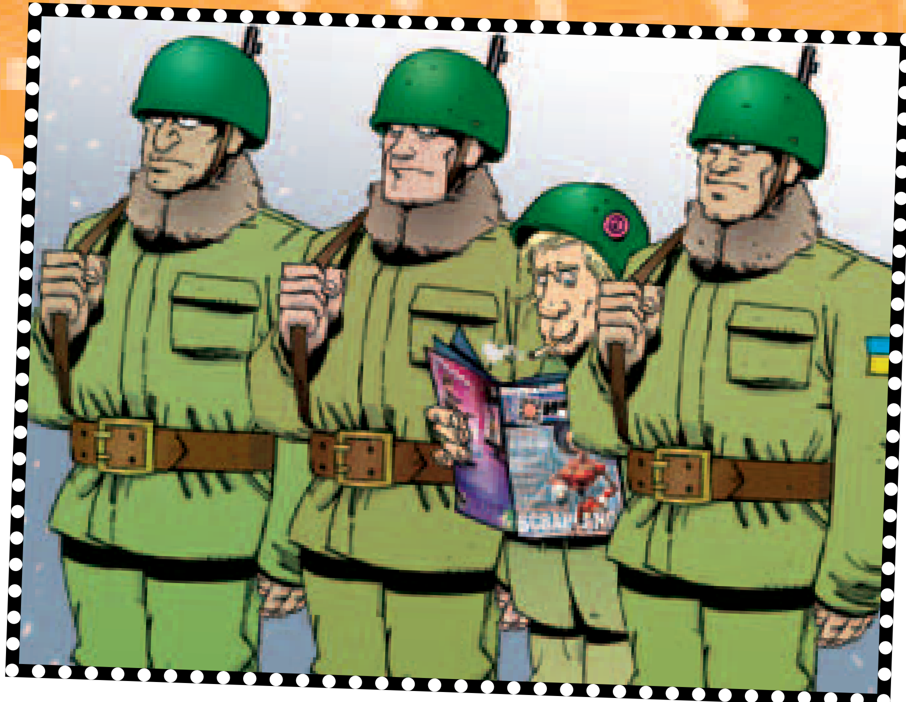
Привет и тебе, почитатель Творения редакции самого классного журнала! То, что ты не просишь новых постеров и демоверсий, в принципе, верно. Все ведь и так понимают, что допроситься чего-либо у корпоративного **Eddy** второй версии просто нереально. Он новую рубрику утверждает полгода, а уж о более глобальных изменениях говорить вообще не приходится. Но мы отвлеклись. Насчет наших фотографий у меня следующее опасение. Понимаешь, печатать в журнале, ориентированном на мужскую аудиторию мужские же фотографии, как бы это сказать, несколько странно. Вот когда в **CGW RE** появляются профессиональные фотографии отечественных пиарщиц – это да, верный ход редакции. Боюсь, в нашем случае **«PC ИГРЫ»** могут не правильно понять в Министерстве печати. Ты ведь знаешь, нестандартные отношения нынче не в моде.
Кстати, благодарен тебе за объективную оценку нашей деятельности. «Эту чушь» мы пишем из номера в номер. Приятно, что тебе нравится.

Здравствуй, журнал! И редакция тоже. Вот, наконец, решил написать вам. До этого все руки не доходили. Писать о том, что ваш журнал самый супер-пупер на свете (даже не смотря на то, что февральский выпуск я смог купить только 3 февраля из-за пробок на трассе Дон, и несмотря на то, что купил я его за 157 рублей, и на то, что DVD опять не работает – это все мелочи) я не буду. Это и так все знают.
У меня другая причина, по которой я вам пишу. Мне пришла в голову мысль о том, что потеряют ли игры свою популярность и по каким причинам это может произойти. Некоторым может показаться, что это невозможно, что люди играют для расслабления после трудового дня или же наоборот, чтобы выплеснуть свои эмоции и злость на ботов из Counter-Strike. Так что потребность в играх никогда не иссякнет. Это да. Но, возможно и то, что игр, интересных для потребителей уже не будет. У разработчиков просто кончится фантазия. Яркий пример этому – кино, а если точнее, Голливуд. Из всех возможных тем для своих фильмов они уже выжали последние соки. И вот результат – нам просто неинтересно смотреть их кино. В игровой индустрии одной из самых главных тем для игр является Вторая мировая война. Возьмем недавний хит «В Тылу Врага». Да, вроде бы все тоже, что и в 1000 и 1 других стратегий на эту тему. Только вот этим самым «но» является графика, анимация персонажей и все, все, все. Именно поэтому она стала хитом. А что случиться, когда разработчики достигнут совершенных технологий? Что будет тогда? Совершенствоваться будет некуда...

Леонидов Антон aka Armodon



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу





Привет, Armodon aka Антон Леонидов! Мы долго думали, что же ответить столь нетребовательному читателю, для которого ни задержка журнала, ни нечитаемый DVD, ни пробки на дорогах не являются критерием оценки нашей работы. В общем, Антон, ты не прав. Не прав потому, что:

1) у разработчиков никогда не кончится фантазия. НИ-КО-ГДА. Современный мир и мир ближайшего будущего (таким, каким мы его видим сейчас, конечно же) позволяет создателям игр черпать вдохновение практически из любой сферы жизни. Стоит лишь немного напрячь мозги. А ведь мы еще не упомянули об истории, которая для ленивых девелоперов, что нефтяная скважина в каких-нибудь ОАЭ: воткнул в землю палку – и богатство твое;

2) в ближайшем будущем разработчики не достигнут совершенных технологий. И не потому, что не хотят или попросту не умеют. Дело в том, что игра, основанная на пресловутых совершенных технологиях, потребует от компьютера пользователя запредельной производительности. А разве среднестатистический потребитель способен приобрести настолько мощный PC? Такой проект не вернет потраченных на его разработку денег. Баста.

Здравствуйте! Пишу вам с Украины, из города Луганск. Я служу в пограничных войсках, мне 21 год. Недавно начал покупать ваш журнал. К нам он приходит с задержкой почти на месяц. Журнал я покупаю, кстати, на вашей территории. Итак, возник вопрос. Я приобрел журнал только за февраль, а за январь, говорят, его нет. Это как понимать?
Мы всем отделением регистрации ждем S.T.A.L.K.E.R. и просим вас, скажите, когда он выйдет, и почему он не вышел в начале этого года? И еще вопрос: где узнать, как правильно настроить БИОС для компьютера, чтобы он работал нормально на полную мощность. Может сайт подскажет? У нас выделенная линия 100 мбит/с.
Заранее спасибо. Мы всегда будем читать только ваше издание!

King



Привет, Король! Я как посмотрю, неплохо живется украинским пограничникам – и интернет есть, и развлекательную периодику на досуге листаете. Впрочем, это я от зависти. Перейду лучше к твоим вопросам.

То, что ты не смог приобрести январский номер журнала – происки представителей западных игровых журналов, свободно, как я погляжу, работающих на украинской территории. Опять, значит, проглядели? Если так и будет продолжаться, весь тираж **«PC ИГР»** незаметно уплывет за бугор. Предлагаю вашему отделению регистрации срочно доложить о случившемся вышестоящему начальству, оперативно зарегистрировать все случаи кражи издания и доложить о проделанной работе редакции журнала. Выполняйте!

S.T.A.L.K.E.R., кстати, выгоднее всего ждать вместе с нами. Во-первых, из-за регулярных дневников разработчиков, а во-вторых... Впрочем, не буду раскрывать всех секретов, – ближе к дате релиза все увидите сами.

А BIOS лучше не трогай вовсе. Пара неверных кликов – и вся пограничная структура Украины останется без регистрационного отделения. Оно тебе надо?

Э-э-э... Драсти. Я туда попал? Это тут почта «PC ИГР»? Надеюсь что да, а то столько текста и зря. Какого текста? Читайте дальше.
Недавно закончил перечитывать (не без удовольствия, признаюсь) 14 номер вашего журнала. Письма я всегда оставляю напоследок. Этот раз - не исключение. И что же я увидел? Снова критика, похвала, мнения и т.п. А где системность? Если честно - я ни разу не увидел конкретной оценки журнала. Слова словами, но цифры, на мой взгляд, воспринимаются намного проще. Думаю, именно для этого вы используете десятибальную систему оценок для игр. А теперь собственно к сути дела: почему бы не использовать ВАШУ же систему для оценки Вашего же журнала (с некоторой корректировкой, естественно)? А так как свою работу оценить, на мой взгляд, труд-



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА



МОРСКИЕ ДНЕВНИКИ

Сегодня купил журнал «PC ИГРЫ» и не нашел там дневников разработчиков по проекту «Корсары III». Появятся ли эти дневники в будущем?



ОТВЕЧАЕТ ДАНИИЛ ЛЕВИ

Дневники по игре «Корсары III» появятся только после завершения разработки игры.



СПРАШИВАЕТ НЕДОВОЛЬНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ

Почему журнал невозможно найти в продаже в день выхода? Почему вы указываете неверную дату поступления издания в продажу?

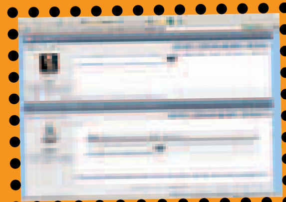


ОТВЕЧАЕТ ДОВОЛЬНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ

Я все номера, кроме одного, покупаю в указанный день выхода. Журнал всегда выходит вовремя. Просто на некоторые торговые точки «PC ИГРЫ» не успевают завести в нужный день.

ВНИМАНИЕ!!!

Теперь на форуме нашего журнала (на сайте www.gameland.ru) ты можешь пообщаться с разработчиками лучших отечественных проектов. Узнай о долгожданном проекте все подробности раньше других!!!





ПРИЗ ХОЧУ

Ура, я наконец-то выиграл в вашем конкурсе. Но как мне забрать приз?



ОТВЕЧАЕТ ЕВГЕНИЙ МАЛЕЕВ

Все призы мы рассылаем. Если хотите удостовериться, что ваш приз выслан, пишите мне на почту или звоните в редакцию.

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала



новато, в качестве последней инстанции предлагаю скромную кандидатуру в лице себя. Приступим-с:

Интересность - 10.0

+ Хорошие тексты (спасибо авторам), качественные скриншоты, куча полезной информации!

- Явных минусов обнаружить не удалось.

Дизайн - 9.5

+ Качественная полиграфия, отличное оформление обложки и «начинки». В общем, неплохо.

- Кому-то дизайн точно не нравится. Но это естественно!

Диск - 9.0

+ Много полезной информации, куча роликов и демок, работы читателей, хорошая подборка музыки.

- Облочка устарела и порядком надоела. Диагноз - при смерти, лечение - замена.

Интерфейс - 10.0

+ Это же верх удобства - листаемые страницы.

- По-моему, ничего более удобного пока не придумали.

ИТОГО: Качественный и интересный журнал о компьютерных играх. Приставочники - вам не сюда, PC'шники - MUST HAVE!

Леванов О.В. aka Ghost

«Э» и тебе, призрак-Леванов. В очередной раз перечитываю (не без удовольствия, признаюсь) твое письмо. Хочу выразить искреннюю благодарность за проделанный труд. Приятно, знаешь ли, когда твою работу четко и понятно оценивают со стороны. Причем именно с той стороны, для которой ты создаешь журнал. Кстати, в редакциях игровых изданий зачастую применяется практика небольшого изменения оценки, выставленной автором обзора какой-либо игры. Так вот, ты проявил себя как профессиональный автор, т.к. ничего в твоих оценках мы менять не намерены. Лучше улучшим кое что в журнале и подождем еще одного «оценочного» письма. Удачи!

В вашем журнале все просто классно! Продолжайте сдирать с нас 140 рублей! А чтобы повысить доходы, начинайте продавать журнал за 300 рублей, а после и за 500! Чтобы меньше работать, нужно выпускать журнал один раз в полгода. Это точно вызовет большой интерес к вашему изданию! Также необходимо уменьшить количество страниц до 90! Чтобы в типографии не покупали краски, надо все писать синей ручкой. А для того, чтобы не тратиться на пасту для ручки, нужно писать как можно меньше! Вместо трех CD и одного DVD необходимо выкладывать один CD с демками вышедших год назад игр или пустой диск вообще. Бумагу лучше использовать не обычную, а туалетную... для экономии. Про игры не пишите, сделайте лучше журнал про садоводство!

P.S. Я все равно буду читать ваш журнал.

Озлобленный читатель из города Кемерово

Приятно, черт возьми, получать письма с объективной критикой. Сразу видишь, что сделал не так, к чему необходимо стремиться и какие фишки лучше всего реализовать в ближайших номерах. Да, мой друг из Кемерово, ты тысячу раз прав. Садоводство. За ним будущее. По сравнению с этими детскими игрушками и псевдоисскуством культура выращивание садов – верх совершенства. Наш дизайнер Инна Недосекина услышав, что следующий номер посвящен исключительно садоводству, радостно так захлопала в ладоши и побежала рассказывать все своим подружкам. Женя Малеев, поняв, что придется возиться с разного рода лилиями, георгинами и другими представителями флоры, закупил себе с десяток энциклопедий и теперь не вылезает из них ни днем, ни ночью. Дима Голубничий, кстати, обещал немало эксклюзива, так что в ближайших номера

ваш третий номер журнала, написать и дать свою критику журналу

жди самую свежую информацию о новинках садоводческого мира и последнюю сводку из садовод-комьюнити. В общем, спасибо тебе огромное, ты открыл нам глаза на этот мир.

Приветствую, братья по разуму! Хочу рассказать про так, как ваш журнал радикально изменил мою жизнь. Еще недавно я был славным послушным мальчиком. Мирно топил свою тоску в бокале красного вина, забивая очередной косячок, с ностальгией вспоминал веселых подруг. Как не печально, но детство недолго задерживается там, где позже оно обычно играет. В углу пылится заветная пустышка... Все мы взрослеем, но мне помог в этом ваш замечательный журнал. Благодаря вам я перестал пить, курить и куролесить. Теперь мои амурные приключения ограничиваются крестовыми походами до клозета. С пеной у рта вымаливаю я последние сбережения у предков и с визгом протекторов мчусь в ближайший газетный киоск. Вот оно... чуть-чуть... 3 метра, 2 метра, метр... И последний номер «PC ИГР» у меня в скрюченных от бесконечного HALF'инга передних конечностях. Одной ногой держа дверь, другой смахивая слюни от избытка чувств, читаю ваше творение. Никакие угрозы последователей Третьего Рейха, т.е. предков сломать дверь вместе с моей челюстью, не смогут оторвать меня от просмотра софта на CD.
Ваш журнал не только добавил в мою жизнь немного экстрима, но и обрек на вечное погребение в чулане мой PC. Но это неважно, потому что ради любимого журнала я готов пойти на все... «Гребаный Икибастус, где же батя прячет заначку?»

Селеронщик

Уважаемый Селеронщик. Благодаря тебе нашему журналу в скором времени выдадут значок «Одобрено Правительством РФ как издание, способствующее воспитанию здоровых граждан страны». Нам, конечно, и так неплохо жилось, но с таким почетным званием перед **«PC ИГРАМИ»** открываются новые перспективы развития. Еще раз говорим спасибо и немножко сочувствуем, ведь ты так много потерял...

HI! Редакция «PC-ИГР» (решил опустить слово «уважаемая»), я уже начинаю сомневаться в статусе вашего журнала как самого лучшего. Вы допускаете серьезные промахи:
1) Орфографические ошибки. У вас вообще есть корректор?
2) Кое-кто как-то говорил, что розничная цена от вас не зависит, а теперь сами увеличиваете стоимость. Взамен вы обещали увеличить число CD, а не поменять DVD на двухслойный.
3) Было обещано опубликовать статью о BATTLTFRONT . Ну и где она?
4) В №13 на диске я не нашел Prince of Persia.
5) В №12 качество скриншотов было неудовлетворительным. Да еще ни у кого не читается DVD. Отмазка типа «мы просто были в шоке» не катит.
6) У вас странное чувство юмора. Я думаю, что многие хотели бы получить наклейку Silent Hill, а не Shellshock.
7) Подписка – дело гиблое. Мало того, что журнал приходит позже (мне №14 пришел 16.02.05) , чем появляется в магазинах, так еще и в журнале не хватает CD №1, а на двух других нельзя ни скопировать, ни открыть ни один файл. По вопросам подписки дают неточную информацию.
8) В №14 вы умудрились перепутать картинку АК-47 и SVD.
P.S. Пора приступать к нормальной работе (убедительная, я надеюсь, просьба).
P.P.S. Если вы не напечатаете мое письмо в журнале, я буду знать, что «PC-ИГРЫ» – лишь повод содрать халявные деньги, а читателей вы заманили первоначальной низкой ценой.
P.P.P.S. До новых ваших промахов!!!

XIII

Ответ geroKunst'a:
Здравствуй, уважаемый Х... Ой... Кто ж тебя так? Ну да ладно, с кем не бывает. Отвечаю по существу.
1) Даже два, и в этом самая большая проблема... Они слишком часто «переводят стрелки» друг на друга, и поэтому полжурнала проходит мимо их пытливого взора вообще!
2) Про цену не понял. Кто увеличивает? Ты сам видел? Если видел – поделись информацией. Про CD тем более не понял. Ты в какой журнал письмо пишешь? Если хочешь, все твои DVD поменяем обратно на однослойные...
3) А ты где искал?
4) Я тоже! Потом поискал на DVD и нашел. Потом на CD – и не нашел. Потом опять на DVD – и опять нашел... Продолжалось это до тех пор, пока не появились CD номер 14, на котором этот самый принц и прятался.
5) Зато диск, вложенный во второй номер, катит! Всей редакцией катали.
6) Не смешно!
7) Дезинформаторы расстреляны, диски уничтожены!
8) Ерунда. В следующем номере мы планируем перепутать картинки N-34 и пистолета Макарова! Вот смеху-то будет!
P.S. И не надейся. От работы кони дохнут!
P.P.S. Если ты не купишь номер журнала, в котором я отвечаю на твое письмо, я даже не буду знать, как тебя после этого назвать! (В таком случае пусть оплатит стоимость рекламной площади, которую заняло его письмо – *примечание работников рекламного отдела*).
P.P.P.S. Ммммм... А у нас есть адрес этого умника? *(примечание службы безопасности).*

и оформление большое вам спа
и спасибо Инне дизайнеру

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА

Цена подписки на 20% ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа,
даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Бесплатный телефон
по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС,
БиЛайн, Мегафон)

Закажи журнал
в редакции
и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «PC ИГРЫ» + 3 CD или DVD



110р	за номер (экономия 30 руб.*)
660р	за 6 месяцев (экономия 180 руб.*)
1188р	за 12 месяцев (экономия 492 руб.*)

Стоимость заказа на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель: PC ИГРЫ»





540р	комплект на 3 месяца (экономия 300 руб.*)
1020р	комплект на 6 месяцев (экономия 600 руб.*)
1920р	комплект на 12 месяцев (экономия 1440 руб.*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

- ☐ на журнал РС ИГРЫ + 3 CD
- ☐ на журнал РС ИГРЫ + DVD
- ☐ на комплект РС ИГРЫ+3CD+Путеводитель:РС ИГРЫ
- ☐ на комплект РС ИГРЫ+DVD+Путеводитель:РС ИГРЫ

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 2005 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________________»	
с (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________________»	
с (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Солдат! Еле-еле мы унесли ноги из этой Богом забытой страны. Из почти полумиллионной нашей армии, вступившей в Россию летом, зимой через Неман переправились лишь 30 тысяч человек. Император уехал раньше и сейчас собирает силы для очередной войны с Тройственным Союзом. Сам Наполеон спасся бегством – это начало конца, уж поверь мне, старому вояке.

Шляпа императора

Выезжая из Сморгони, Бонапарт оставил кое-что своим последователям. Хватит ли у тебя знаний и смекалки, чтобы заполучить это? Тебе всего лишь нужно правильно ответить на четыре вопроса, и один из трех призов может оказаться твоим! Победитель, занявший первое место, получит в подарок знаменитую треуголку Наполеона Бонапарта, современную звуковую карту **EgoSys ESI Juli@ 4x4** и DVD-бокс ***«Казаков 2»*** с автографами разработчиков. За второе место причитаются звуковая карта **Terratec Aureon 5. 1 Fun** и DVD-бокс «Казаков 2» и за третье – DVD-бокс с «Казаками 2» и подписка на **«РС ИГРЫ»** на три месяца.



1. **С какими странами официально воевала Франция на момент прихода к власти Наполеона Бонапарта?**

- Англия и Австрия;
- Австрия и Италия;
- Англия и Испания;
- Англия, Испания и Австрия.

2. **За сколько лет Наполеон Бонапарт рассчитывал закончить российскую кампанию?**

- за 5 лет, последовательно разбив все русские армии сначала в Финляндии, затем у Луцка, от Литвы до Гродно и, наконец, на Дунае;
- за 3 года, овладев губерниями от Риги до Луцка, затем Москвой и, напоследок, Санкт-Петербургом;
- за 2 года, одновременно завоевав Москву, Санкт-Петербург и южные регионы страны;
- за 1 год, сначала разгромив Москву, затем под Гродно окружив остатки русской армии под предводительством Барклая де Толли.



3. **Где и когда отряду русских казаков удалось пробиться к штабу Наполеона, и чуть было не захватить его в плен вместе с маршалами Мюратом и Бессьером?**

- около Вильне 19 июля 1812 года;
- близ села Городни 25 октября 1812 года;
- под Борисовым 23 ноября 1812 года;
- в Сморгони 6 декабря 1812 года.

4. **Какие пять европейских наций будут представлены в игре «Казаки 2: Наполеоновские войны»?**

- Франция, Британия, Австрия, Россия и Пруссия;
- Франция, Британия, Германия, Россия и Бельгия;
- Франция, Германия, Россия, Италия и Испания;
- Франция, Германия, Египет, Россия и Испания.

КУДА ПИСАТЬ?

Свои ответы присылай нам по электронному адресу napoleon@pc-games.ru. Также ты можешь отправить обычное письмо по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ», или принести свои ответы в редакцию по адресу Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2.

ИСТОРИЯ ИГР

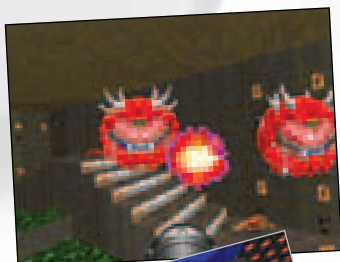
Любишь ли ты игры также, как их любим мы? Если да, то наверняка наши вопросы по истории игростроения не вызовут у тебя затруднений. В сущности, все, что тебе требуется, – это вспомнить, что происходило на игровой сцене пять-десять лет назад. И дело в шляпе! Конечно, мы понимаем, что не каждый наш читатель знает игры так хорошо и вспомнит все ответы с первой попытки. Но тем интереснее получается задачка! Ты сможешь искать свои ответы где угодно, использовать архив нашего журнала и интернет, но ответ, найденный тобой осознанно, дольше останется в памяти. Зато призы – чудо как хороши: любезно предоставленные компанией iRiver, крутой MP3-плеер iRiver H-10 с HDD на 5Gb или один из двух плееров-украшений iRiver N-10 достанутся трем счастливчикам, которых выберет наш «барабан удачи». А если откликов на этот конкурс будет достаточно много, то мы повторим его еще не раз!



1. За какую часть работы над первым ***Doom*** нес ответственность, Эдриан Кармак?
- музыка;
- дизайн уровней;
- программирование;
- графика.

2. В каком году вышла Windows-версия самой первой ***Civilization***?
- 1991;
- 1992;
- 1993;
- 1995.

3. Для скольких платформ одновременно разрабатывалась оригинальная ***Elite***, выпущенная в 1985 году?
- только для одной – Commodore 64;
- для трех: Amiga, Commodore 64 и ZX Spectrum;
- для пяти: Amiga, Atari ST, Commodore 64, DOS и ZX Spectrum;
- для семи: Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum и NES.



4. Как называлась первая игра для компьютера?
- ***Tennis for Two***;
- ***Brick Out***;
- ***SpaceWar!***;
- ***PONG***.

5. На протяжении скольких частей сериала ***Lara Croft Tomb Rider*** разработчики из **Core Design** официально оповещали фанатов о росте бюста главной героини в каждой новой игре?
- только во второй части;
- на протяжении первых четырех частей;
- во всех играх серии;
- бюст Лары не рос с годами.



КУДА ПИСАТЬ?
Свои ответы присылай нам по электронному адресу history@pc-games.ru. Также ты можешь отправить обычное письмо по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ», или принести его в редакцию по адресу Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2.

BEST SHOT

Хочу отметить, что скриншоты, присылаемые на конкурс BestShot, определенно стали лучше. Нет, правда! Конкурсанты почти уже закончили писать надписи на стенах, фотографировать пикантные позы или взрывы – теперь в моде экзотика.



Вот, например, как «Полет ласточки» от уроженца Липецка **Александра Черникова**. Александр просил ***Half-Life 2***, и мы с удовольствием выполняем его просьбу.



Или вот, например, очень познавательный фоторепортаж камрада под ником **2рас** о расовых отношениях в ***FIFA 2005***. Имени твоего, камрад, не знаем, но диск с ***NBA Live 2005*** ты заслужил честно.



«Нажал на газ» от **Евгения Козина** из Иваново наглядно демонстрирует надежность отечественного автопарка. Просили ***«Чистильщик»*** – выполняем.



А автор «Летающего багги» **Стас Гончаренко** заказал нам в качестве приза ***GTA: San Andreas***. Ничего не можем поделать, Стас, но San Andreas еще не вышла, а посему – держи ***FlatOut***.

КУДА ПИСАТЬ?

Кстати говоря, напоминаем, что адрес конкурса BestShot остался неизменным - shot@pc-games.ru.





НОЧНОЙ ДОЗОРНЫЙ ОТ «PC ИГР»

Итак, мы, по крайней мере, выяснили, какие книги внимательно читают наши читатели. Трилогию **«Ночной дозор»**, например. Вероятно, и другие книги **Сергея Лукьяненко** - тоже. Что ж, тем радостнее нам будет вручать приз победителю! Если ты помнишь, в февральском номере **«PC ИГР»** в конкурсе «Ночной дозорный» был лишь один главный приз – фанатская коллекция «Ночного дозорного», включающая в себя книжную трилогию («Ночной дозор», **«Дневной дозор»**, **«Сумеречный дозор»**), фирменный DVD с первым фильмом серии и настольную игру по мотивам «Ночного дозора». И все это – с автографами самого Сергея Лукьяненко. Почти сто ответивших правильно читателей, и лишь один счастливчик, которого выбирает «колесо фортуны». И на сей раз им оказался **Сергей Редин**, не указавший, к сожалению, город проживания. От всей души поздравляем победителя!



А КАК ПРАВИЛЬНО?

А правильные ответы были следующими:

1. Антон Городецкий и Егор не состоят в никаком родстве;
2. в игре «Ночной дозор» главный герой сможет достичь уровня мага 2-й категории;
3. Светлана сама сняла с себя проклятие, отчего воронка исчезла;
4. любовь Сергея Лукьяненко к компьютерным играм, по его же собственным словам, началась с ***Warlords***;
5. один из предварительных вариантов названия книги о «Сумеречном дозоре» звучал как «Инквизиция»;
6. имя Гесер (дословно: «истребитель чудовищ») пришло из монголо-тибетской мифологии.

Сделано в Студии Лебедева в 2005 году

Яndex
найдётся всё

короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

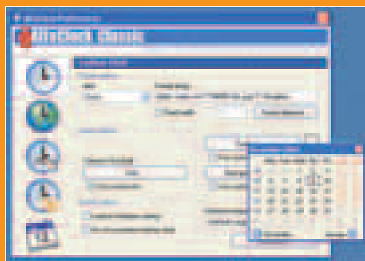
Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

Купи слова.
748-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

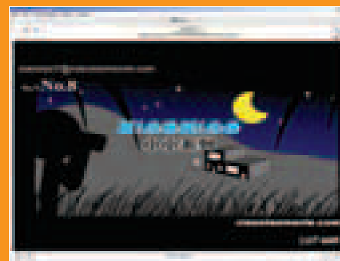
Купи слова
746-10-33
adv@yandex.ru
advertising.yandex.ru

AlfaClock Classic 1.82



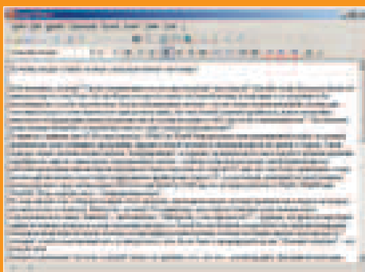
Древние египтяне определяли время по тени, отбрасываемой укрепленным в земле шестом. Древние греки использовали клепсидру – водяные часы. В XIV в. н. э. наконец-то появились первые механические часы (кстати, были они только с одной часовой стрелкой). А в 1929 году появились и часы электронные. Время надо знать всегда. И желательно – поточнее. А еще лучше, если вместе со временем часы будут выдавать нам дату, день недели, и еще множество полезной (и не очень) информации, причем сами и периодически, и безо всякой подсказки с нашей стороны. А еще если они будут работать будильником... Короче, список можно продолжать еще долго, и все это будет «о них» – о часах ***AlfaClock Classic***. В завершение лишь добавлю, что часы можно синхронизировать через интернет не только с сервером **Microsoft**, но и с сервером атомных часов.

Aero SWF.max 1.3.600



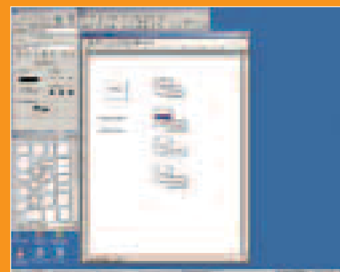
Как ты уже, наверное, догадался по названию, ***Aero SWF.max*** является проигрывателем для файлов формата SWF, то есть Flash. Но ее отличие от прочих подобных программ заключается не только в красивой оболочке. Как небезосновательно заявляют разработчики, «*Aero SWF.max* предназначен для просмотра Flash-роликов с максимальным комфортом», и это действительно так. Для начала программа проверит наличие на твоем компьютере последней версии проигрывателя Flash от разработчика стандарта, компании **Macromedia**, и если версия устарела, предложит обновить ее посредством интернета. Ну, и осталось лишь дождаться загрузки программы: дальше ролики можно открывать и просматривать хоть целыми папками, перематывать туда-сюда (причем всеми процессами можно управлять как с клавиатуры, так и кнопок мыши), сохранять из них кадры в формате JPEG и так далее.

Angel Writer 2.8



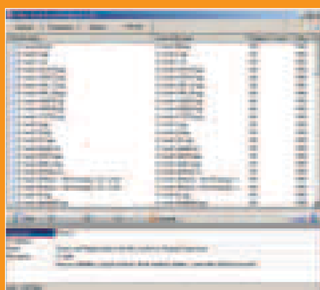
Продолжаем наши поиски идеального текстового редактора. Не смотрите свысока на его скромные размеры – на этот раз нам попался конкурент тяжеловеса ***Microsoft Word***. Внешне ***Angel Writer*** выглядит просто замечательно – чисто копия своего главного конкурента номер один в версии ***XP***. Все иконки, а также пункты меню были старательно «перерисованы» со своего «старшего брата». Но не подумайте, что это плохо – наоборот, благодаря этому процесс привыкания протекает безболезненно. Более того, – многим программистам не мешало бы поучиться у создателей ***Angel Writer***. "Родным" форматом редактора является RichView (*.rvf), но он прекрасно понимает и кросс-платформенный Rich Text Format (*.rtf). Если бы у него еще и клавиатурные сокращения при вызове команд совпадали, то вопрос перехода на него, по крайней мере у меня, был бы решенным...

Visual Thought 1.4



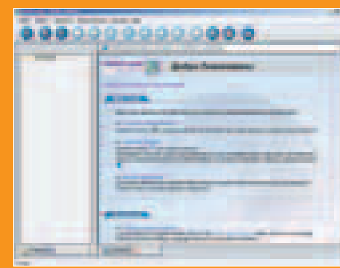
«Визуализация мысли» – примерно так переводится название этой симпатичной программы. Она окажется незаменимой, когда тебе понадобится начертить какую-либо схему для своей школы или института, ну или заняться планированием серьезной работы, затрагивающей несколько человек – например, организацией районной локалки на несколько домов, что было бы занятием весьма заковыристым, будь у тебя под рукой только карандаш, бумага и голый энтузиазм. Еще одна ее сильная сторона – возможность организовать работу над проектом доброй дюжины пользователей, например, по локальной сети, причем все документы будут храниться централизованно, на одном компьютере, и, стало быть, все изменения будут тщательно отслеживаться. Программа недавно перешла из категории "shareware" в категорию "freeware", и к ней прилагается лицензионный ключ на 15 лет вперед.

Criline Search and Replace v3.3



Эта программа предназначена для поиска и замены информации во множестве файлов, разбросанных по твоему винчестеру. Она поможет тебе перерыть в поисках ключевой фразы ворохи как текстовых файлов – например, программных кодов, страниц HTML или логов, так и файлов бинарных – картинок, архивов, видеороликов или темпоральных файлов, что для других программам сделать весьма и весьма затруднительно. Я с ее помощью находил на своем винте глубоко заныканные и давно считавшиеся мной потерянными MP3-файлы по обрывочным воспоминаниям о том, что было написано в их тэгах. Фокус здесь заключается в том, что ведь на самом деле информация в тэгах прописана в глубине MP3 в виде обычного текста. Пробуй – может быть, эта программа и тебе поможет. Единственное «но» – ограничение триальной версии, демонстрирующее за раз не более сотни найденных файлов.

WebCopier 4.1



Каким должен быть оффлайн-браузер? Простым, интуитивно-понятным, а также с полным набором всех необходимых функций: частичная или полная загрузка сайта, фильтрация ссылок, картинок и файлов, наличие встроенного планировщика для «заграбливания» сайта по расписанию, поддержка работы через прокси-сервер и так далее. Все это умеет делать ***WebCopier***. Прибавьте к этому грамотный «мастер» для создания нового проекта (весьма полезная вещь для неопытных пользователей!), говорящий на хорошем русском языке (вообще, русский интерфейс программы сделан на пять с плюсом – и грамотный, и вежливый) и поддержку скинов, что дает возможность сделать внешний вид браузера посимпатичнее. Забавный факт – существует версия *WebCopier* в варианте для **PocketPC**. Вот уж никогда бы не подумал, что с **PocketPC** можно не просто интернетить, но и файлы качать...

Funny Creatures

Забавная логическая игрушка в стиле ***Sokoban***. На этот раз задача представляется нам попроще оригинальной версии – тебе предстоит не ящики толкать, а размещать прикольных носатых Забавных Созданий по клеточкам, точно соответствующим их цветам. Первые несколько уровней настолько хорошо сбалансированы по хитроумности задачи, что заставляют восторгаться и петь дифирамбы собственному интеллекту. Но основная сложность подобных паззлов заключается в том, что, начиная с определенного уровня, существует лишь одно-единственное верное решение, отход от которого даже на один ход способен завести сложное многоходовое решение задачи в окончательный тупик. Впрочем, игрушка сделана вполне дружелюбно, и ее можно начинать практически с любого уровня, за что создателям хочется передать большое спасибо.



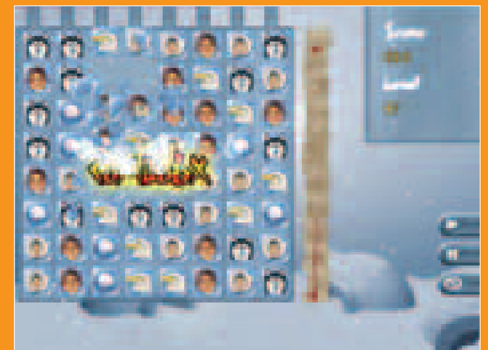
Hangman – Wild West 2

Помнишь старое как мир развлечение – игру в «Виселицу»? Да-да, ту самую, для которой достаточно листка бумаги и карандаша. А теперь представь себе, как в нее играли на Диком Западе. Да, да – на том самом Диком Западе, который населяли в основном ковбои и индейцы, и где в каждом уважающем себя городке на каждую сотню жителей имелся салун, банк и непременно контора Шерифа. В роли этого самого Шерифа тебе и предстоит сейчас выступить, отгадывая слова. Трудность заключается в том, что, так как это Запад, он, хоть и Дикий, но все-таки находится в Северо-Американских Соединенных Штатах, а поэтому слова приходится отгадывать на малознакомом для многих английском языке. Впрочем, слова здесь загадывают интересные и заковыристые, так что у тебя есть возможность подучить язык, вовсе при этом не скучая.



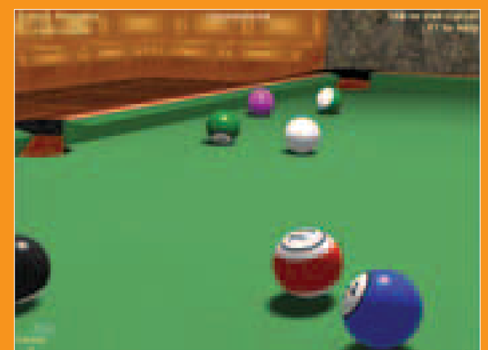
Ice Breaker

И снова – логическая игра, немного напоминающая классические «Пятнашки». Удивительно, как же много всего можно затолкать в эскимосскую постройку из снега под названием «иглу» (ударение на «и»)! Ведь нам же все это и разбирать. В игре два основных режима – «сюжетный» и «поиск сокровищ». Щелчок мышкой меняет местами две соседние клеточки, а при наборе трех и более одинаковых иконок по горизонтали или по вертикали они разлетаются на мелкие кусочки. Если данный ход не приводит ни к какому результату, то иконки автоматически возвращаются на свои места, и ты теряешь на этом драгоценное время. Зато за проведение нескольких удачных комбинаций подряд выдаются бонусы, комбо-бонусы и мега-бонусы. Игра проработана весьма тщательно, а звуковое и графическое оформление созданы с большим вкусом.



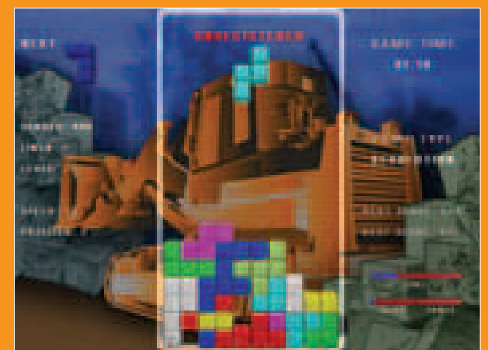
Live Billiards Deluxe

Что-то я заскучал по старым бильярдным игрушкам серии ***Virtual Pool***... Помнится, в то далекое время, когда ***Windows*** еще не стала операционной системой и загружалась при помощи запуска файла "win.com", они отлично шли под ***DOS***, причем могли использовать в работе 3D-ускоритель, коих в то время было мало. Эх, вот бы еще разик сыграть в «виртуальный пул» со Слепым Дэном... Но полно скучать – если у нас больше нет того самого виртуального, так какой-нибудь другой пул найдем. ***Live Billiards Deluxe***, кстати, вполне адекватная замена. В ней имеется набор из восьми бильярдных игр, обучающий режим и возможность сохранения длинной партии; я же рекомендую тебе начать с «восьми шаров». Увы, к сожалению, в незарегистрированной версии отсутствует главная «фича» – возможность игры по сети или интернету.



Tetris Revolution 1.0

И откуда только такие классные игры берутся? Вот вроде бы обычный ***Tetris***, и ничего особенного в нем нет... ан нет! В том-то все и дело, что в наше время точное воссоздание классического тетриса – это уже сама по себе большая особенность. Но ***Tetris Revolution*** – это не просто «свежий взгляд на классику». Достаточно выбрать одноименный режим игры ***Revolution***, чтобы понять, что у этой игры есть что нам предложить. Здесь игровой процесс прерывается звуковым сигналом с сообщением «нестандартная фигура» – а дальше ты сам увидишь, что будет. Да, эта игра определенно обладает всем необходимым – классной идеей, хорошей реализацией и даже столь редкой, но от этого еще больше ценимой опытными игроками настройкой – выбором направления вращения фигур по часовой стрелке или против. Наслаждайтесь!





Текст: Михаил Шахов

ЗАТИШЬЕ ПОСЛЕ БОЯ

Тихо-тихо, под еле слышное капанье воды, крадется по темным узким коридорам персонаж stealth action. С грохотом прорубается сквозь строй вражеской пехоты кавалерия в стратегии. Взрывами, выстрелами и предсмертными стонами поверженных монстров наполняет твои уши очередная FPS. А потом ты выключаешь игру, и воцаряется гнетущая тишина. С этим нельзя мириться!

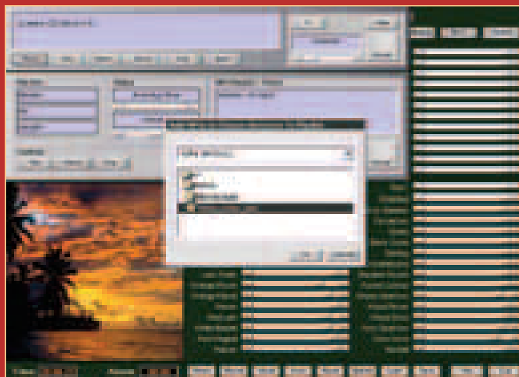
Когда игрушки пройдены, хочется включить какую-нибудь интерактивную подзвучку. Что-то ненавязчивое, успокаивающее издерганные шутерами и ужастиками нервы.

Программы, создающие приятный, расслабляющий или успокаивающий звуковой фон с помощью проигрывания отрывков естественных звуков природы, называются «освежителями воздуха». Шум костра, тропический ливень, грохочущий гром, морской или океанский прибой, пение цикад. Китайские колокольчики, колышущиеся от ветра и издающие хрустальной чистоты звуки. Плюс умиротворенные пасторальные ландшафты на закуску.

Утилиты, о которых мы расскажем сегодня, позволяют принести все это в любой офис, в любую квартиру, в любое место, где есть компьютер и звуковая система для него (на крайний случай хватит и наушников – с ними даже проще отгородиться от внешнего мира).

Не забывай только, что природа, которую создают эти самые «освежители воздуха», сродни запаху сирени, который создает обыкновенный освежитель воздуха в твоем санузле. Для достижения полного, истинного расслабления рекомендуется все-таки взять отпуск и поехать к аутентичным прибою, костру и чайкам.

ИЗМЕНЯЕМ ЗВУКОРЯД



Помимо упомянутой возможности тщательного подбора отдельных звуков в общую шумовую картину, *Atmosphere Deluxe* обладает и другими достоинствами. В их числе – возможность смены обоев рабочего стола в соответствии с текущей «звуковой темой» (интерфейс самой программы-освежителя тоже будет меняться; например, на время изображения грозы программа чернеет, а при имитации осени становится красновато-коричневой). Радует и наличие встроенной программы-проигрывателя аудио компакт-дисков – с ее помощью можно накладывать, например, звук любимой мелодии на звук прибоя. Чтобы запустить проигрыватель компакт-дисков, нужно воспользоваться кнопкой "Music" в правой верхней части окна программы. После щелчка по этой кнопке поверх окна Atmosphere Deluxe появятся сразу два небольших окошка: уже упомянутого проигрывателя CD и проигрывателя MP3-файлов (на рисунке). Выбирай сам, чем тебе удобнее пользоваться; мы рекомендовали бы MP3-плеер – в отличие от привода компакт-дисков, он не создает лишнего шума.

Оба плеера можно свернуть щелчком по кнопке "Hide" или закрыть нажатием кнопки "Power".

ATMOSPHERE DELUXE: SOUNDS OF NATURE

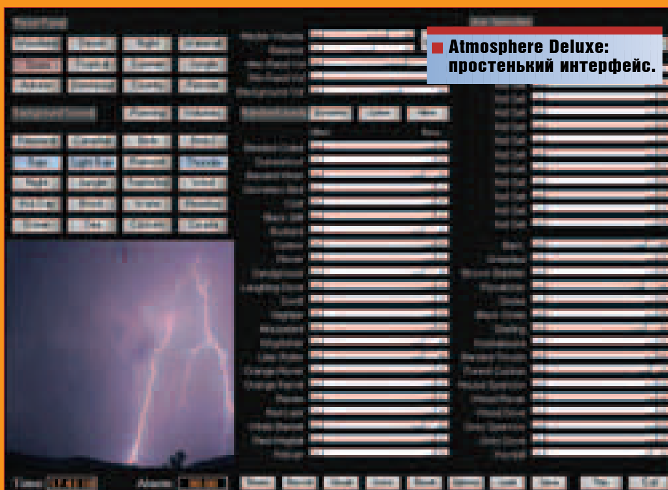
ТИП ПРОГРАММЫ
имитатор звуков природы
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Relaxing Software, INC
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.relaxingsoftware.com

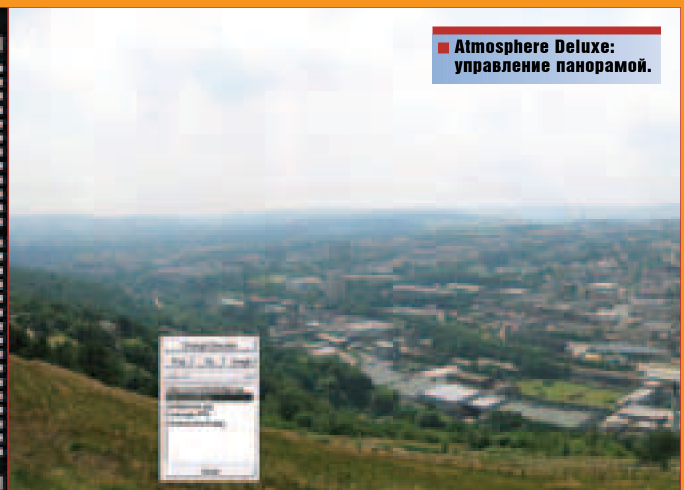
Самая мощная программа в этом выпуске SOFT ТЕМЫ предназначена для имитации естественных природных звуков. ***Atmosphere Deluxe*** не просто проигрывает кусочек (сэмпл) записи, например, океанского прибоя. Это было бы очень скучно, да и звучало бы не слишком естественно. Программа имитирует реальные звуки с использованием огромного числа сэмплов (на слух воспринимается около десятка в каждой имитации, но на самом деле их больше – двадцать или тридцать). Природные звуки смешиваются, появляются в общем фоне с разной частотой и громкостью, смещаются из левой колонки в правую и наоборот – в общем, Atmosphere Deluxe изо всех сил старается воссоздать природный хаос. И ей это во многом удается.

Приятно, что хаосом этим ты вполне можешь управлять: богатый на элементы управления интерфейс «освежителя воздуха» (на рисунке) позволяет настроить все параметры звукового ряда так, как тебе захочется. Ты всегда любил слушать шум прибоя, но крики чаек тебя раздражают? Отключи их, и морской «Ш-ш-ш-ш-ш» достанется тебе незамутненным, совсем как в те времена, когда чаек совсем не было на свете, а в небе над морем парили птеродактили.

Одна из самых интересных возможностей программы – демонстрация связанных со звуковыми темами панорамных изображений. Они отображаются не слишком интерактивно («наблюдатель» может только крутиться вокруг собственной оси – влево или вправо, с разной скоростью), но в какой-то мере могут поспособствовать созданию ощущения переброски из душного мегаполиса в природные условия.

В комплект поставки Atmosphere Deluxe входит всего пара панорамных изображений (они довольно значительны по объему, а потому включать большое число панорам в программу, которая продается че-


Atmosphere Deluxe: простенький интерфейс.


Atmosphere Deluxe: управление панорамой.

рез интернет, производители сочли неуместным). Дополнительные картинки можно скачать как с сайта программы, так и с сайтов энтузиастов: формат этих изображений широко распространен, его поддерживает множество программ самого разного назначения. Производители рекомендуют использовать для просмотра с помощью Atmosphere Deluxe панорамные изображения разрешением не менее 6500 x 800.
Чтобы запустить просмотр панорамного изображения, нужно щелкнуть кнопку "Visual", она расположена внизу окна программы. Поскольку до указаний пользователя существующие картинки ни с какими темами не связаны, программа выдаст предупреждение и отобразит темный экран. Пугаться здесь нечего, нужно просто щелкнуть левой (именно левой!) клавишей мыши и вызвать элемент управления режимом панорамного просмотра.
В нем можно прямо указать одну из картинок – щелчком мыши по ее имени в списке. "Change Direction" – это кнопка, предназначенная для изменения направления вращения «наблюдателя» на противоположное, "Stop" – останавливает вращение, "Go" – запускает его снова. Ползунком можно отрегулировать скорость вращения, кнопкой "Close" – закрыть пульт управления панорамным просмотром. Кнопка "Image" позволяет выбрать панорамную картинку, расположенную в отличной от используемой программой по умолчанию папке. Однако авторы программы советуют размещать файлы с картинками именно там, в папке, расположенной по этому адресу – C:\Program Files\AtmosphereDeluxe5.4\Panoramics.
Чтобы покинуть режим просмотра панорамного изображения, щелкни правой клавишей мыши в любом месте экрана за исключением пульта управления.

NATURA SOUND THERAPY

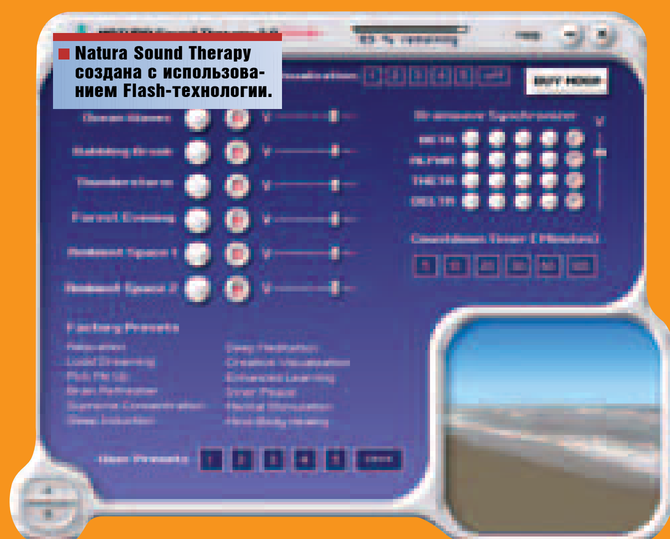
ТИП ПРОГРАММЫ
генератор звуков для релаксации
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Optical Sweets Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.opticalsweets.com/

Natura Sound Therapy – программа, создающая специально разработанную специалистами Optical Sweets Software систему звуков для психотерапии и медитаций. Простенькая, написанная с использованием технологии Flash, она очень красиво и современно выглядит (взгляни на рисунок), хотя и чересчур сильно для «освежителя воздуха» расходует ресурсы компьютера.
Программа соединяет в себе успокаивающий визуальный ряд (река, морской прибой, бегущая вода в ручье – на выбор) и пару источников звука: изображающий естественные шумы и генерирующий волны, соответствующие частотам работы человеческого мозга (во всяком случае, так утверждают разработчики).
Первый тип звуков, генерируемых программой, позволяет синтезировать, микшировать и менять интенсивность шума океанского прибоя, журчание горного ручейка, громовые раскаты летней грозы и многоголосье сумеречных джунглей.
Звуки второго типа создает синхронизатор мозговых волн. Он способен имитировать четыре частоты активности головного мозга, а также регулировать их звукоимитацию по громкости и интенсивности.
Бета-волна способствует вхождению слушателя «звуковой терапии» в состояние бодрствования, фокусировки внимания и концентрации.
Альфа-волна обеспечивает легкое расслабление, инспирирует положительные мысли и помогает накапливать творческий заряд.
Тета-волна предназначена для медитации, глубокого расслабления, обучения. Разработчики утверждают, что прослушивание ее звуковой имитации повышает концентрацию и улучшает работу памяти.
Дельта-волна стимулирует глубокий сон и укрепляет иммунную систему организма.
Все издаваемые программой звуки можно как угодно смешивать: природные звуки сами по себе, в комплекте или в созвучии с шумами генератора мозговых волн (это наиболее приемлемый вариант использования последнего, потому что в чистом

ЧТО ДАВИТЬ В NATURE?

Настроек как таковых *Natura Sound Therapy* не имеет. Текущий звук формируется путем установки графических переключателей-«пуговиц» в то или иное положение: у природных звуков положений всего два: «включено» и «выключено», а у имитации волн мозга – целых пять положений, каждое из которых отвечает за модуляцию определенной частоты.
На рисунке программа «шумит» звуками пространства, океана и лесного вечера (почему бы лесу не расти вечерком на морском берегу, верно?), а генератор волн мозга создает сильную альфа-волну: идет накопление творческого заряда! Накоплению же творческого заряда способствует переливающееся в правом нижнем углу окна изображение-визуализация. Чтобы включить ту или иную визуализацию, нужно щелкнуть по кнопке в ряду Visualisation в верхней части окна программы.
Отличная, в общем, программа, жаль только, в демонстрационном режиме работает крайне недолго, буквально минуту – потом приходится закрывать окно и запускать все заново. А поскольку при разработке Natura Sound Therapy использована технология Macromedia Flash, даже хитроумные хакеры так и не справились с задачей взлома. Хочешь пользоваться – купи!


Natura Sound Therapy: заряди мозги..


Natura Sound Therapy создана с использованием Flash-технологии.


Natura Sound Therapy: сперва купи!

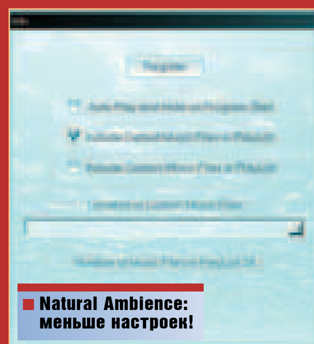
виде его звук приятным не назовешь).
Помимо упомянутых возможностей, так или иначе присущих всем программам этого рода, Natura Sound Therapy позволяет сохранять пользовательские настройки («звуковые сценарии» в терминах Atmosphere Deluxe) и вызывать их одним щелчком мыши. Обрати также внимание на ряд названий предустановленных сценариев внизу окна: в зарегистрированной версии программы щелчком по ним можно вызывать специально сбалансированные разработчиками настройки.
Чтобы сохранить созданный вручную сценарий, щелкни на кнопке "Save". В появившееся поле "Name" нужно вписать имя для сохраняемого сценария (имей в виду, что русских букв программа не понимает). Завершив ввод имени, щелкни на любой кнопке с цифрой – в этот слот и будет записан сценарий.
При наведении мышки на кнопку с цифрой в статусной строке прямо под кнопками слотов будет отображаться имя сценария. Чтобы активировать какой-нибудь из сохраненных сценариев, щелкни по кнопке слота, куда он сохранен.

NATURAL AMBIENCE

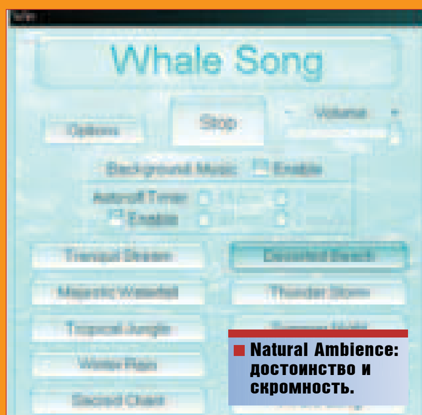
ТИП ПРОГРАММЫ
имитатор/релаксатор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Bio-Health
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $12.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.bio-health.com.au

Эта программа – особенная. Ну, как минимум, выдающаяся, выходящая из ряда вон. Потому что ее разработчики не пытались создать нечто необыкновенно красивое, переливающееся всеми цветами и пожирающее мощность компьютера; Natural Ambience получилась исключительно простой и функциональной.
Свернутая в область уведомлений, Natural Ambience в режиме проигрывания звуков «белого шума» с включенной фоновой музыкой отнимает ничтожное количество системных ресурсов, что не может не радовать.
В числе несомненных достоинств Natural Ambience, помимо уже упомянутых скромных запросов, оригинальный подход к собственно генерации звуков.
Программа умеет изображать не только привычные дождь и грозу, но и стук человеческого сердца (говорят, это самый первый в жизни человека звук, мы слышим его еще в утробе матери – поэтому он отлично успокаивает) и даже песни китов.
Tranquil Stream (спокойный поток). Журчание ручья, кваканье лягушек, утиное кряканье. Довольно традиционный сценарий – он есть и в Atmosphere Deluxe.
Deserted Beach (пустынный берег). Океанский прибой, лучший из всех вышерассмотренных. Перекатывается галька, шумят волны, свистит ветер в дюнах.
Majestic Waterfall (величественный водопад). Этому сценарию явно требуется отдельное пояснение: что за звук и почему. На слух опознать водопад нам не удалось.
Thunder Storm (буря и гром). Прекрасный имитатор грома, звук очень напоминает настоящий. Впрочем, он и есть настоящий: Австралия (именно оттуда «родом» Natural Ambience) славится своими грозами. А вот дождя практически не слышно.
Tropical Jungle (тропические джунгли). Тропики – излюбленная тема создателей релаксационных программ. Шумят деревья, поют птицы (судя по голосам – весьма экзотические). Этот звуковой сценарий для россиянина, пожалуй, несколько утомителен: вопли диких обезьян покоя не добавляют.
Summer Night (летняя ночь). Классическая американская летняя ночь: цикады, сверчки, лягушки – прямая доставка из романов Стейнбека и Бредбери.
Winter Rain (зимний дождь). Разработчики, жители теплых стран, очень странно представляют себе зиму – этот дождь скорее напоминает затяжной, осенний. Под него хорошо думается.
Relaxed Heartbeat (спокойное биение сердца). На первый взгляд, ничего общего с тем, что мы привыкли слышать в стетоскопе – но так и должно быть: программа имитирует звук, который человек слы-

НАСТРОЙКИ КИТОВЫХ ПЕСЕН


Natural Ambience: меньше настроек!

Щелчком по кнопке "Options" в верхней части окна ***Natural Ambience*** ее можно переключить в режим просмотра и изменения настроек. Правда, ассортимент последних у программы совсем небогат. Все, что здесь можно включить, относится к звукоимитации – настройки интерфейса программой не предусмотрены. Назначение большей части опций очевидно.
Кнопка "Register" служит для активации диалога ввода регистрационных данных – ведь через несколько дней после установки демоверсия перестает работать.
Флажок "Auto Play and Hide on Program Start" заставляет программу сразу после запуска включать воспроизведение последнего выбранного сценария и прятаться в область уведомлений.
Установленный по умолчанию флажок "Include Default Music Files in Playlist" включает в список воспроизведения фоновой музыки композиции, поставляемые вместе с программой.
Некоторые сомнения могут возникнуть лишь с флажком "Include Custom Music Files in PlayList". Он предназначен для того чтобы включать в список воспроизведения выбранные пользователем композиции. После установки флажка кнопкой справа от поля "Location of Custom Music Files" вызывается стандартный диалог выбора папки. Укажи любую подходящую, не стесняйся.



Natural Ambience: достоинство и скромность.

шит еще в утробе матери. Под биение сердца приятно засыпать.

Sacred Chant (священное пение). Шаманское пение, сопровождаемое редкими криками кондоров, шорохом погремушек на хвостах змей, вороньим карканьем и волчьим воем. Зато ритмичных ударов (судя по звуку – по жестяному ведру, хотя по идее должен бы быть бубен) многовато.

Whale Song (песня кита). Океан, как его слышит акустик подводной лодки: булькающий шум перекатывающейся воды, крики и свист морских животных – скорее касатки, чем синие киты, но за оригинальность сценарию можно простить некоторую биологическую неточность. Очень интересный вариант звука, особенно в наложении на фоновую музыку.

Кстати, о фоновой музыке. Это – еще одна из особенностей Natural Ambience. В комплекте с программой поставляется несколько (если быть точным, двадцать восемь) мелодий, которые неплохо сочетаются с природными звуками. «Освежитель воздуха» умеет проигрывать их самостоятельно – для начала воспроизведения нужно установить галочку Background Music Enable. К сожалению, управлять воспроизведением не получится: ни тебе промотать песню, ни тебе поставить на паузу – никаких инструментов контроля программа не предусматривает. Все, что можно сделать с фоновой музыкой, – остановить ее совсем. Для этого флажок Background Music Enable нужно снять.

Ну что же, этих программ хватит, пожалуй, для расслабления после напряженного игрового дня. Мы желаем тебе приятной медитации и удаляемся в Нирвану. Оммммм...



Atmoshere Deluxe: что шумит, то и нарисовано.





СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО: Видеорепортажи о проектах You Are E.M.P.T.Y. и Vivisector: Beast Inside

ДОПОЛНЕНИЯ: Противостояние 4 ● Battlefield 1942 ● Battlefield Vietnam ● Combat Mission: Afrika Korps ● Counter-Strike: Source ● DOOM 3 ● Dungeon Siege ● F1 Challenge '99-'02 ● Far Cry ● Grand Theft Auto: Vice City ● Half-Life 2 ● Microsoft Flight Simulator 2004 ● Operation Flashpoint: Resistance ● Orbiter ● Quake III Arena ● Racer Free Car Simulator ● Rome: Total War ● Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Academy ● The Elder Scrolls III: Morrowind ● Unreal Tournament 2004 ● Warcraft III: Frozen Throne ● Warhammer 40000: Dawn of War

ПАТЧИ: Александр 1.02 ● АЛЬФА Антитеррор v.1.02.285 ● Карибский Кризис 1.01 ● Космические рейнджеры 2: Доминаторы 1.3 ● Магия войны: Знамена тьмы 1.6 ● American Chopper v1.1-1.2 ● Chris Sawyer's Locomotion v1.76 ● FlatOut 1.1 Rus ● Freedom Force v1.3 beta● Kohan II: Kings of War v.1.2.3 ● Painkiller v.1.6.2 ● Playboy: the Mansion v1.01● Rome: Total War v1.2 ● Star Wars KOTOR II: The Sith Lords v1.0a ● StarCraft v1.12b ● StarCraft: Brood War v1.12b ● Terrorist Takedown Mouse Patch ● The Lord of the Rings: the Battle for Middle-earth 1.01 ● Total Club Manager 2005 v1.02 ● Unreal Tournament 2004 v.3355 ● World of Warcraft v1.2.3 UK

КРЕАТИВ: Thief Deadly Shadows – Game Editor

БАЗЫ КОДОВ: CheMax 4.8 ● CheMax Rus 3.5

УТИЛИТЫ: ArtMoney ● Game Hack 2.0 ● Magic Trainer Creator Rus 1.27 ● WinHEX 11.5 SR-3

ДЕМОВЕРСИИ: Empire Earth II ● Psychotoxic ● Splinter Cell: Chaos Theory ● Stiil Life ● S.W.A.T. 4 ● TrackMania Sunrise

ДРАЙВЕРА: DirectX 9.0c ● ATi Catalyst 5.1 w2k/XP ● nVidia ForceWare 66.93 w2k XP

РЕТРО: Final Fantasy VII demo ● Final Fantasy VIII demo

СОФТ-ТЕМА: Atmosphere Deluxe – Sounds of Nature 5.4 ● Natura Sound Therapy 2.0 ● Natural Ambience 1.5

ОНЛАЙН: The Matrix Online ● World of Warcraft ● EverQuest 2

ВИДЕО: 7 Sins ● Act of War: Direct Action ● Area 51 ● Aurora Watching: Gorky Zero ● Battlefield 2 ● Brothers In Arms: Road to Hill 30 ● Close Combat First to Fight ● Cold Fear ● Cossacks II: Napoleonic Wars ● Crime Life Gang Wars ● Day of Defeat Source ● DOOM 3 Resurrection of Evil ● Dungeon Lords ● Empire Earth II ● ER ● FEAR ● Jade Empire Fighting Styles ● Live For Speed ● Massive Assault Phantom Renaissance ● Project Snowblind ● Restricted Area ● Rise & Fall: Civilizations at War ● S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ● Splinter Cell: Chaos Theory ● Star Wars: Republic Commando ● Stronghold 2 ● S.W.A.T. 4 ● The Godfather ● The Sims 2: University ● The Suffering Ties That Bind ● TrackMania Sunrise Stunts ● Vivisector: Beast Inside

ЭКСКЛЮЗИВ: Battlefield 2 ● Brothers In Arms: Road to Hill 30 ● Close Combat: First to Fight ● Empire Earth II ● The Moment of Silence ● PC ИГРЫ 7(7) ● ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ (1)17

СОФТ-БЛОК, БОНУСЫ, ЮМОР, ТРЕЙНЕРЫ, ФЛЭШ

СОДЕРЖАНИЕ CD 1

ДЕМОВЕРСИИ: Empire Earth II Demo ● Still Life ● SWAT 4

РЕТРО: Final Fantasy VII demo ● Final Fantasy VIII demo

СОФТ-ТЕМА: Atmosphere Deluxe – Sounds of Nature 5.4 ● Natura Sound Therapy 2.0 ● Natural Ambience 1.5

СОДЕРЖАНИЕ CD 2

ДОПОЛНЕНИЯ: Counter-Strike: Source ● DOOM 3 ● Far Cry ● GTA Vice City ● Half-Life 2 ● Rome: Total War ●

ДРАЙВЕРА: DirectX 9.0c ● ATi Catalyst 5.1 w2k/XP ● nVidia ForceWare 66.93 w2k XP

ПАТЧИ: Alexander 1.02 ● Alfa Antiterror v.1.02.285 ● Carribean Crisis 1.01 ● Space Rangers 2 v.103

БАЗЫ КОДОВ: CheMax 4.8 ● CheMax Rus 3.5

УТИЛИТЫ: ArtMoney ● Download GameWiz32 ● Download GameWiz32 TrainerKit ● Game Hack 2.0 ● Magic Trainer Creator Rus 1.27 ● WinHEX 11.5 SR-3

ТРЕЙНЕРЫ: Armies of Exigo ● Football Manager 2005 ● Nexus: The Jupiter Incident ● Rome: Total War ● Space Rangers 2 ● SW: KOTOR 2

СОФТ, ФЛЭШ

СОДЕРЖАНИЕ CD 3

PC ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕО: Battlefield 2 ● DOOM 3: Resurrection of Evil ● S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ● S.W.A.T. 4

ДЕМОВЕРСИИ

Привет! Начинаем рассказ о демоверсиях этого номера. Сегодня их пять штук, и мы постарались подобрать ассортимент демок на все вкусы.
Для поклонников стратегий – амбициозное продолжение ***Empire Earth II***, представляющее собой «расширенный и дополненный» вариант первой части игры с легким налетом ***SimCity***.
Still Life – распутываем мистическую и кровавую детективную историю. Нам предстоит играть роль Виктории МакФерсон, агента ФБР. След серии кровавых убийств, происходящих в наше время в Чикаго, ведет в Европу, где похожие преступления происходили около ста лет назад. Тщательно стилизованная атмосфера игры не позволит вам расслабиться даже на минуту.
Ну, и на сладкое мы припасли три шутера. Демоверсия ***Psychotoxic***, действие которого происходит в 2022 году в Нью-Йорке будущего. Близится Армагеддон, и получеловек-полуангел Энджи начинает битву с силами зла ради спасения Земли. Симулятор полицейского спецназа ***SWAT 4*** – редкий шанс побывать «внутри» стандартного голливудского фильма «про полицию» и узнать на своей шкуре, каково им приходится. И последняя демоверсия – долгожданное продолжение похождений Сэма Фишера под названием ***Splinter Cell: Chaos Theory***.





ЭКСКЛЮЗИВ

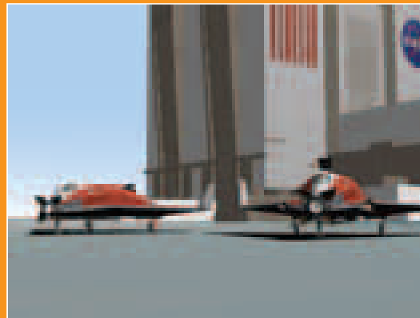
Metalheart: Replicants Rampage

Представляем вашему вниманию игру, у которой есть все шансы стать достойным последователем легендарного ***Fallout***. Ваша спасательная шлюпка попадает в черную дыру и переносится в мир, в котором правит злобная империя. Игра очень похожа на своего легендарного предшественника: старый добрый вид сверху, «action points» и многое другое. На диске вы найдете интервью с продюсером, видео с демонстрацией игрового процесса, а также три музыкальных трека, написанных под впечатлением от игры.

МОДЫ

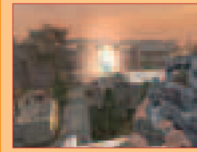
После затишья моды снова повалили большой кучей. Поклонников ***Battlefield 1942*** ждет ***Eve of Destruction 0.4*** – лучший на сегодняшний день мод, посвященный войне во Вьетнаме. Следует отметить и ***«Легенды Аллодов: Наследие Некромансера»***, модификацию для ***Dungeon Siege***. Также вас ждет свежайшая версия ***Orbiter***, единственного в своем роде реалистичного космического симулятора. Кстати, игр, для которых мы выкладываем дополнения, уже больше двух десятков. Оставайтесь с нами!





ВИДЕО

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl



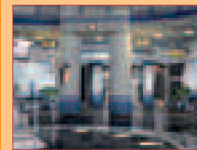
Новый трейлер, демонстрирующий впечатляющий реализм детища украинских разработчиков. Игровые кадры ***S.T.A.L.K.E.R.*** в ролике перемежаются с кадрами кинохроники восьмидесятых годов, снятыми сразу после ликвидации первой фазы Чернобыльской катастрофы. Должен вас предупредить: некоторые из этих кадров способны потрясти масштабами происшествия.

The Matrix Online



Наконец-то появился долгожданный шанс почувствовать себя внутри «настоящей Матрицы»! Представляем вам целую кучу роликов игры ***The Matrix Online***, в которых нарезка ключевых сцен из фильма перемежается с кусками актуального геймплея. Это поистине захватывающая возможность хотя бы одним глазком посмотреть на мир Матрицы через «окошко» своего персонального компьютера!

The Moment of Silence



Долгожданная игра от **The Adventure Company**, едва ли не последнего бастиона квестостроителей на этой грешной земле. ***The Moment of Silence*** – политический триллер, действие которого происходит в далеком будущем. Питер Райт, возглавляющий правительственную кампанию «Свобода слова» даже и не предполагал, насколько ситуация в стране далека от этого термина, пока в дверь к его соседям не «постучался» спецназ.

World of Warcraft



Хочешь посмотреть, как играют в суперпопулярную онлайновую RPG ***World of Warcraft***? Вообще-то, для этого людям приходится устанавливать игру и подключаться к одному из ее серверов в интернете, но для тебя мы сделаем исключение. Смотри ролики с кадрами из игрового процесса на одном из наименее загруженных серверов. Почему ты все еще здесь? Присоединяйся к миру Варкрафта!

СОФТ

AlfaClock 1.82

Время надо знать всегда. И желательно, поточнее. А еще лучше, если вместе со временем часы будут выдавать нам дату, день недели, работать будильником и «напоминалкой»... Согласись, звучит неплохо? И все это – о часах ***AlfaClock Classic***.

Angel Writer 2.8

Не смотрите свысока на скромные размеры ***Angel Writer***, нам попался реальный конкурент тяжеловеса ***Microsoft Word***. Программа выглядит просто замечательно как внешне, так и в работе. Многим программистам не мешало бы поучиться у ее создателей.

Search&Replace

Эта программа предназначена для поиска информации во множестве файлов, разбросанных по твоему винчестеру. Она поможет тебе перерыть в поисках ключевой фразы ворохи текстовых и бинарных файлов, что для других программам сделать затруднительно.

Aero SWF.max

Как ты уже догадался по названию, ***Aero SWF.max*** является проигрывателем для файлов формата SWF, то есть Flash. Как заявляют разработчики, «Aero SWF.max предназначен для просмотра Flash-роликов с максимальным комфортом», и это действительно так.

Visual Thought

«Визуализация мысли» – так переводится название этой симпатичной программы. Она окажется незаменимой, когда тебе понадобится начертить какую-либо схему для своей школы, или заняться планированием серьезной работы для нескольких человек.

С момента сдачи журнала, который ты держишь в руках, до поступления следующего номера в продажу проходит, в среднем, 6-7 недель. Казалось бы, это очень большой промежуток времени, за который может измениться все, что угодно. Однако мы постараемся уже сейчас в общих чертах обрисовать тебе содержание **«PC ИГР»** №17.

Начнем, пожалуй, с самого интересного – рубрики «Рецензии». Ровно через месяц на страницах журнала ты увидишь рассказы о таких играх, как ***World of Warcraft***, ***S.C.S. Dangerous Waters***, ***Star Wars: Republic Commando***, ***Imperial Glory***, ***NASCAR SimRacing***, ***Freedom Force vs. The Third Reich***, ***The Sims 2: University***, ***Cold Fear*** и других. Будь уверен, список отрецензированных игр тебе обязательно понравится.

Впрочем, раздел «Обрати внимание!» тоже не собирается сдавать позиции, а значит тебя вновь ждет последняя информация о наиболее интересных проектах, находящихся в разработке. В номере ты увидишь материалы о ***Stranger***, ***Deadlands***, ***Juiced***, ***Worms 4: Mayhem***, ***UFO: Alien Invasion***, ***Starship Troopers***, ***TimeShift***, ***rFactor***, ***«Бригада E5: Новый Альянс»***, ***«Завтра Война»***. Впрочем, это еще не окончательный список игр.

«Из первых уст» наконец порадует нас интервью со студией **Gaijin Entertainment**, разработчиками необычного проекта ***«Полет Фантазии»***. Напомним, главной особенностью игры является возможность управления игровыми персонажами с помощью web-камеры. Заинтересовался? Надеемся, материал даст ответы на все твои вопросы.

Также мы связались с разработчиками игры ***Pariah***. Возможно, интервью с командой **Digital Extremes** появится в следующем номере.

Помимо всего вышеперечисленного, в следующих «PC ИГРАХ» ты найдешь отчет о посещении **Game Developers Conference**, рассказ о старте **Московской Фифа Лиги**, интервью с руководителем компании **Pyro Studios**, дневники разработчиков ожидаемых тобой проектов, сведения о последних отечественных локализациях, очередную порцию «Ретро»-информации и многое-многое другое.

Увидимся 29 апреля!



www.pc-games.ru


STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
PC ИГРЫ

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY







STAR WARS: KOTOR II • PSI-OPS • THE PUNISHER • THE FALL: LAST DAYS OF GAIA • DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL • BROTHERS IN ARMS

№ 4(16) • АПРЕЛЬ • 2005